ação games

Edição Nº 144
Outubro de 1999
R$ 3,80
ISSN 0104-1630 3451/1

GAMES

DREAMCAST

NINTENDO 64

SATURNO

PLAYSTATION

DICAS

N Nintendo 64
P Playstation
D Dreamcast

Capa • Ilustração: Alexandre Jubran; Foto: Marcelo Tinoco; produção: Mariana Olaszek; cabelo e maquiagem Danilo Toscano

Mande seu recado

Suas sugestões, comentários e críticas são importantes para aprimorarmos a sua Ação Games. Coloque sempre na sua mensagem o seu nome completo, data de nascimento, endereço com CEP e telefone.

Atendimento ao leitor

As principais dúvidas dos leitores são selecionadas e respondidas na própria revista, na seção Leitores em Ação. A revista não fornece informações sobre futuros lançamentos, dicas, golpes de jogos de luta, estratégias completas ou de pontos específicos de jogos.

Ação Games

Av. Nações Unidas, 7.221, São Paulo, SP, CEP 05425-902 - Caixa Postal 3042 CEP 06220-990
E-mail • agames@abril.com.br / Fax: (011)3037-4123

Atendimento ao Assinante

Pedidos de assinatura, mudanças de endereço, reclamações sobre entrega. Favor informar sempre o código de assinante ou nome e endereços completos.
Em **São Paulo** • tel.: 3990-2112
Nas demais localidades • tel.: (0800) 55-2112

Edições anteriores

Você pode encomendar até as seis últimas edições lançadas, inclusive as especiais, pelos seus preços atuais de banca, mediante disponibilidade de estoque. Peça ao seu jornaleiro, à distribuidora de sua cidade ou diretamente à Dinap.

Caixa Postal 2505
CEP 06053-990
E-mail • dinap.na@abril.com
Internet • http://www.dinap.com.br
Fax.: (011) 868-3018
Tel.: (011) 810-4800

Fundador:
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações: Gilberto Fischel

Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Diretor de Planejamento e Controle: Celso Tomanik
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Diretor Editorial Adjunto: Matinas Suzuki Jr.
Diretor de Publicidade: Nicolino Spina

ação games

Diretor Superintendente: Andrés Bruzzone

REDAÇÃO
Editora-Chefe: Noelly Russo
Editora: Mônica Pina
Subeditor: Renato Viliegas
Repórter: Leandro Fortino
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Diagramador: Fábio Munhoz Figueiredo
Analistas de jogos: Ronny Marinoto
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboraram nesta edição: Humberto Martinez, Ronaldo Testa, Antônio Saraiva, Marcos Batista (análise de jogos); Ciete Silvério, Marcelo Tinoco (fotos)

APOIO EDITORIAL
Depto.de Documentação: Susana Camargo
Abril Press: José Carlos Augusto
Nova York: Grace de Souza
Paris: Pedro de Souza
Rio de Janeiro: Debora Chaves

COMERCIAL
Diretor de Marketing: Marcus Vinicius Ramos Vieira
Gerentes de Produto: Sérgio R. Ferreirinho e Cláudio Pucci
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Ariane T. Malta

PUBLICIDADE
Diretor: Moacyr Guimarães
Executivas de Contas: Letícia di Lallo, Sandra Mara Moskovich, Susana Vieira Silva
Coordenadora: Juliana de Moura

ADMINISTRAÇÃO E ASSINATURA
Gerente: Eliseu Urban

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

PRESIDÊNCIA: Roberto Civita, Presidente e Editor, José Augusto Pinto Moreira e Thomaz Souto Corrêa, Vice-Presidentes Executivos. **VICE-PRESIDENTES:** Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald.

ação games

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (011) 3037-2000, fax (011) 3037-4961
Publicidade: tel. (011) 3037-4074, fax (011) 3037-4427, site:www.publiabril.com.br

Escritórios no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (031) 282-0630, fax: (031) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, Mauro Marchi, tel.: (047) 329-3820, telefax: (047) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (061) 315-7554, fax: (061) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26.º and., conjs. 2613/2614, CEP 13100-050, Angelo Costi, tel.: (019) 233-7175, telefax: (019) 232-7975
Curitiba: av. Cândido de Abreu, 651, 12.º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (041) 352-2426, fax: (041) 252-7110
Florianópolis: av. Osmar Cunha, 251, 5º and., sl. 503, CEP 88015-100, Francisco Gorgônio, tel.: (048) 222-4709, telefax: (048) 224-6228
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, Simone Ribeiro Couto, telefax: (085) 264-3939
Goiânia: r. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues, tel.: (062) 241-3756, fax: (062) 281-6148
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, telefax: (043) 321-4885/325-9649
Porto Alegre: r. Antenor Lemos, 57, 8.º and., sl. 802, Menino Deus, CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (051) 231-5899, fax: (051) 231-4857
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15.º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, Marcos T. Perucci, tel: (081) 424-3333, fax: 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 164, CEP 14025-010, Antonio F. Chammas, tel.: (016) 635-9630, fax: (016) 635-9233
Rio de Janeiro: Praia de Botafogo, 501, 1º and., Bl B - Botafogo, CEP 22250-040, tel.: (021) 546-8226, fax: (021) 546-8130
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (071) 341-4992, fax: (071) 341-1765
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4.º and., sl. 401 Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, Susana Duarte, tel.: (027) 325-3329, fax: (027) 325-9487

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL
Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE
Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.
Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA
Esportes
PLACAR
Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME
Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA
Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
ARTE & DECORAÇÃO • BONS FLUÍDOS EM CASA
Entretenimento
CONTIGO • SHOW BIZZ

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. – Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição Nº 144. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (011) 3990- 2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade de estoque):Central de Atendimento, de 2ª à 6ª, das 8h às 22h, tel.: (011) 3990-2200, fax: (011) 3990-2233, pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br ou peça para Abril S.A. - Caixa Postal 14.151, CEP 02799-970, São Paulo - SP. O pagamento deverá ser efetuado através de depósito em conta corrente ou com os cartões de crédito Visa, Mastercard, Diners, American Express e Solo ao preço da última edição em banca mais despesas operacionais. Solicite também através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca.

Central de Atendimento ao Assinante:
Grande São Paulo: 3990-2112
Demais localidades: 0800-55-2112

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

Mudou de novo!!!!!

Mal vocês tinham se acostumado com o visual da revista, a gente resolveu mudar tudo de novo. A gente gostou da revista nova, mas, como o que conta é a opinião de vocês, digam aí.
Que tal?
Além do banho de diagramação, artes e fotos, a revista traz para os leitores uma capa que pode se tornar um minipôster. A gente nem escreveu nela para você usar e abusar da capa para enfeitar as paredes da casa. Para estrear essa birutice, convocamos dois mulherões: a Lara e a Tiazinha (na verdade eu queria um pôster do Dida, a Mônica, um do Raí, e a Érica, um do Rick Martin. Mas a gente foi voto vencido na redação...).
Lá dentro, vocês vão ler a super-reportagem que o Leandro fez com a Tiazinha. Não se esqueçam de curtir as fotos dela vestida de Lara!!!! É isso mesmo. De bônus vocês vão ver como a Tiazinha ficou da hora com as roupas da arqueóloga virtual.
Tem ainda a entrevistona que o Renato fez com os criadores de Tomb 4 em que eles antecipam tudo sobre o novo jogo.
O Míster H. detona de novo e traz Soul Reaver mastigadinho.
Tem ainda servição completo de Soul Calibur.
Bom, vão dar uma boa lida e escrevam contando o que vocês acharam.

Fui

Noelly Russo
(com todo o apoio de Mônica e Érica)

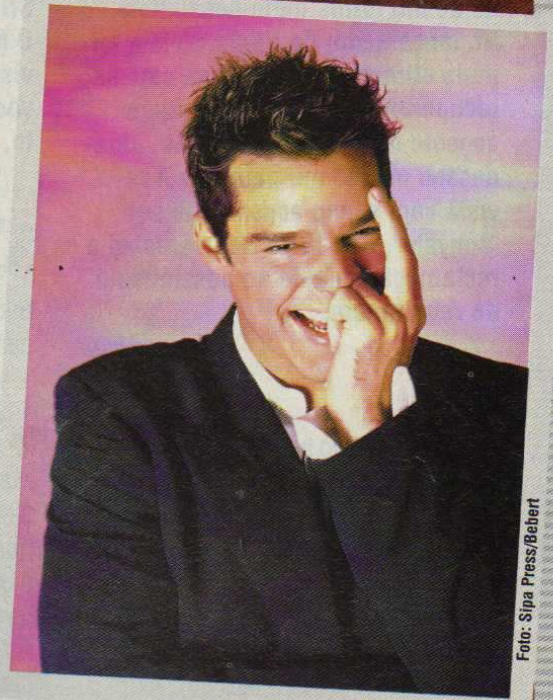
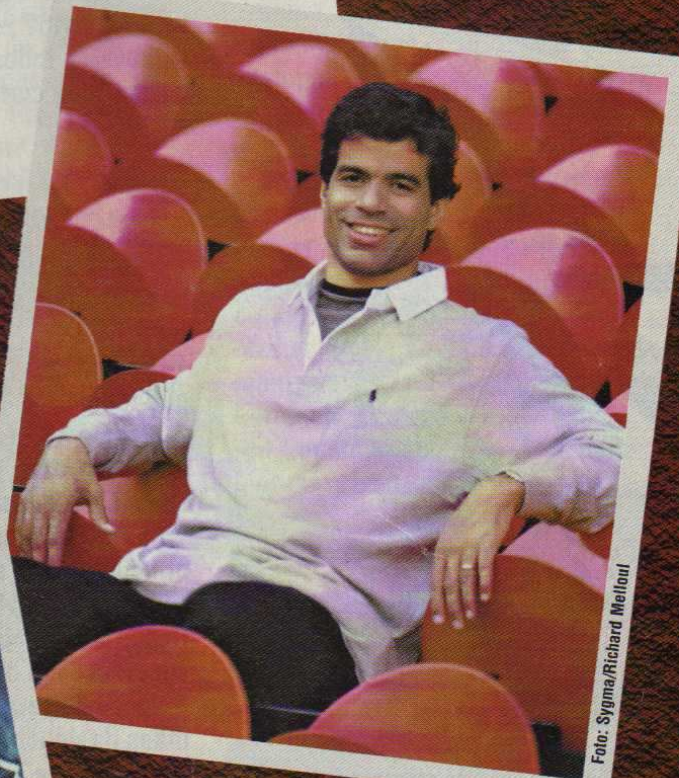



Foto: Sipa Press/Bebert

Foto: Eugênio Sávio

Foto: Sygma/Richard Melloul

Cartas

Dreamcast

Fiquei um pouco decepcionado com a reportagem sobre o Dreamcast. Acho que o aparelho foi tratado de um forma meio pessimista. No lançamento do N64 a revista foi mais otimista. Hoje a Sega está se recuperando e superou qualquer console nas pré-encomendas: ultrapassou os 300 mil pedidos. A revista vem sendo acusada de ser "sonysta". Sou fã da Sega e deixo a reclamação quanto ao pessimismo da reportagem.

Edilson Júnior
Por e-mail

Oi Edilson, tudo bem? A reportagem não está pessimista. Achamos o novo console muito legal e já destacamos suas qualidades em várias edições, mas por enquanto ele vai custar caro e não vai trazer modem como no resto do mundo. "Sonysta"? !?! Tenha a certeza de que não é o caso.Como você, nós curtimos todos os videogames. Escreva sempre!!

A gata, desenhada por Pedro Ferreira Galvão, de Goiânia (GO), invade a área

Ministério dos Games

Tenho várias reclamações.
1- A revista está xarope.
2- Cadê o pôster?
3- Tem poucas páginas e mais lançamento do que detonados.
4- Cadê as dicas e detonados de SNES?
O Ministério dos Games adverte: revista xarope causa dor de cabeça, você fica vesgo, tem ânsia de vômito, convulsão e depois a morte.

Fabio Bernardes da Silva
Limeira - SP

Bom, com certeza o senhor é o ministro desse ministério, né? Brincadeirinha...
Vamos lá:
1- A gente não acha a revista xarope.
2- O pôster foi difícil, mas chegou. Mande sugestões.
3- É difícil colocar mais detonados por falta de espaço. Tem muita coisa para a gente falar, você não acha?
4- Publicamos na edição 141 o roteiro de Donkey para o SNES. Uma dica é procurar edições antigas da revista que traziam detonados desse console.

Com calma a gente atende a todo mundo, certo? Esperamos que você sobreviva a todos esses efeitos colaterais para curtir esta edição!! Vidas infinitas!!

Prestaatenção

Primeiro queria falar de umas besteiras que saíram publicadas na revista 143:
1- Página 26 - (...aquele marciano que temum)
2- Página 45 - (...Claro que você nãovai recusar, afinal estaé a sua chance de ter um final feliz...)

As reportagens continuam ótimas, principalmente a do Dreamcast, e a capa ficou um visual manero. Gostaria de elogiar o Newton pelo superdesenho da Witchblade.

Vocês disseram que o rosto e as mãos da deliciosa Lara Croft foram submetidos a cirurgia cibernética. Ela não vai ficar diferente, vai?

No fundo da fota da página 20, eu vi um pôster de uma supergata. Ela é de algum game?

Vocês deveriam aumentar a revista para pelo menos 80 páginas!!!

Bruno Guimarães
Cariacica - ES

E aí Bruno? Você tem razão, foi mal a sequência de palavras que ficaram grudadas. Vamos ficar mais espertos, tá certo? Não se apavore: a Lara não vai mudar tanto assim. A gata do pôster na salinha de jogos é de Pandemoniun 2 (PST). Que olho, hein? Escreva sempre.

O Fracinildo de Souza, de Varjota (CE) usou lápis de cor e depois um estilete para fazer os efeitos de brilho

Presença feminista

Esta é a segunda carta que escrevo e queria fazer umas perguntas e observações. Por que vocês não publicam cartas de meninas? Coloquem mais garotas. Onde estão as meninas? Não sou só eu, sou? A revista está nota 11, com gráficos nota12. Vidas Infinitas!!!!

Alessandra Suelen Nunes
Brusque – SC

Oi Alessandra!!! Que bom você que você escreveu. Não, você não é a única garota, mas as meninas precisam mesmo escrever mais. Para acabar com o domínio masculino, desta vez trouxemos um time de garotas para jogar o Soul Calibur (DC). Confira!

O Carlos Eduardo da Silva, de Branquinha (AL), adorou o jogo do Tarzan e mandou seu desenho como sugestão de pôster

Palavrão

Como vai galera! Pessoal! Cambada! Malucos! Megalogamaníacos! Puxa! Essa foi grande! Vocês estão de parabéns.

Estou formando o clube "Good Games", exclusivo para jogadores de PST. Assim, o elemento, jogador, viciado, dependente, guri, pirado deixará de ser tudo isso e se tornará um gamemaníaco com carteira de sócio e jornal todo o mês. Mas lembrem-se: só para fãs de PST.

Vladimir Garcia
Canoas – RS

Oi cara, garoto, menino, rapaz, véio, mano!! Grande carta! Aí vai o endereço do seu clube.
Good Games
Rua Irmão Guilherme, 54. – Centro – CEP 92020-380, – Canoas - RS

Jean Carlos da Silva, de Água Santa (RS), mostra que sabe tudo: ele usou lápis de cor e caneta preta

Mais Dreamcast

Escrevo minhas críticas sinceras sobre o lançamento do Dreamcast. Fiquei superdecepcionado com as decisões. Por que a Tec Toy decidiu lançá-lo sem modem? Nos EUA e no Japão o console vai ter modem. A Tec Toy não vai sequer dar uma esperança aos segamaníacos, como eu? Fiquei chocado com o preço de R$ 800 e sem modem! Eu acho o Dreamcast um excelente videogame e pretendo até comprá-lo, mas com um preço desses?

Arildo Ricardo Peçanha de Almeida
Rio de Janeiro – RJ

Oi Arildo, tudo em cima? É, o preço está realmente salgado. Talvez fosse o caso de esperar um pouco para comprar. O modem também era muito esperado, mas a Tec Toy ainda não fechou nenhum acordo com provedores de acesso à Internet para o Dreamcast. Mas não perca as esperanças: a empresa informou que pretende resolver isso até o final do ano.

Detonando tudo

Aloha, pessoal da Ação Games !! Há muito tempo comprei alguns exemplares da revista, mas não era exatamente o que eu esperava de uma revista de videogames.

Agora não posso dizer o mesmo. Depois de ler a edição 143 percebi que o nível subiu. A começar pela qualidade das fotos e da impressão e pela qualidade das reportagens. Mas acho que a seção de pré-lançamentos poderia ser ampliada. Parabéns pela seção Detonados! Ah! Quanto tempo demora o "loading" do Dreamcast no Marvel vs Capcom?

Marcio Alexandre Gaspar Coelho
Sorocaba-SP

Aloha pra você também Marcio! Valeu pelos elogios. Vamos anotar sua sugestão sobre os pré-lançamentos. O console é bem ligeirinho. A gente aqui não cronometrou não, mas é jogo rápido mesmo.

SHADOW MAN
Jogo exclusivo com legendas em português.
RECOMENDADO PARA
17+
MAIORES DE 17 ANOS

Dúvidas

Soul Reaver

Preciso da ajuda de vocês: em Legacy of Kain – Soul Reaver, não estou conseguindo andar pelas paredes e nem invocar a espada mágica. Estou perdido.

Valmir Barbosa da Silva
São Paulo, SP

Em Soul Reaver seu personagem adquire habilidades especiais à medida que derrota os chefes. Tanto a habilidade de escalar as paredes como a de invocar a espada Soul Reaver são conquistadas quando você evolui no jogo. Veja o roteiro completo nesta edição para vencer todos os inimigos.

Final Fantasy 8

Quando o jogo será lançado no Brasil? É verdade que o jogo japonês original não funciona no nosso Playstation?

Diogo S. Neves
Curitiba, PR

O jogo não será lançado oficialmente no Brasil, mas a versão em inglês já está disponível nos EUA e nos importadores daqui. O roteiro completo do jogo (baseado na versão em japonês) foi publicado na edição 143 de Ação Games. O jogo original japonês tem um bloqueio de programação para evitar pirataria e só funciona em consoles japoneses.

Dino Crisis e Legend of Legaia

Tenho várias dúvidas:
1 Em Dino Crisis eu queria saber qual é a senha que devo usar na porta que pede o DDK, que fica antes das escadas, em uma sala que tem um símbolo no chão e uma porta dupla.
2 Preciso também da senha que devo usar onde aparece o tiranossauro pela primeira vez.
3 Em Legend of Legaia, o que faço depois que eles tentam reviver as três Genesis Tree na cidade de Bruma e não conseguem. Já peguei uma muda de uma planta que eu acho que é da Genesis Tree, na cidade de Sol.

Luiz Gustavo
Contagem, MG

1 A senha para abrir a porta que você indicou é WATERWAY.
2 Anote a sequência de números: 705037.
3 Em Legaia, para ainda na cidade Sol, você tem de descer ao subsolo e plantar a muda de planta que encontrou na área de terra que está entre as grades. Para chegar ao subsolo é preciso usar o item Soru Bread nos oito baús espalhados pelos andares tomados pela neblina.
Todas as senhas de Dino Crisis e o roteiro completo de Legend of Legaia estão na edição especial Só Dicas número 12.

Silent Hill

Estou com problemas em Silent Hill, na fase Nowhere. Eu entro na sala Ophiel e encontro três signos, mas não sei quais são as sequências numéricas que devo usar.

Rômulo de Oliveira do Nascimento
Boa Vista, PR

Anote os números de cada signo:
Sagitário - 6 / Touro - 4 / Gêmeos - 8

Metal Gear e Star Wars

Preciso muito do roteiro completo de Metal Gear Solid, pois comprei o jogo e não consigo passar por uma parte dele. Adorei as mudanças na revista, mas queria saber por que vocês não publicaram dicas do novo Star Wars Phantom Menace para Playstation.

Lourenço Teixeira Cardoso
Via Internet

Você pode encontrar o roteiro completo de Metal Gear na coleção Ação Games Pocket, disponível nas bancas de jornal. Quanto ao jogo Star Wars Phantom Menace, não havia data certa de lançamento até o fechamento desta edição. Tudo que a Lucas Arts, produtora do game, informa, é o jogo deve estar disponível até o final de setembro. Por enquanto, o único CD de Playstation com esse jogo que circulou em alguns importadores é uma cópia da versão beta, que está incompleta. Mas fique ligado: assim que o game chegar, todas as novidades estarão na revista.

Hora das compras

Algumas idéias para você gastar o que sobrou da mesada

Pode arrumar espaço no seu quarto! Se você curte games, desenhos, HQs e outras maluquices, vai adorar estes bonecos, chaveiros e tranqueiras. Eles estão disponíveis em importadores e também para compra via Internet e os preços podem variar

Monumento

Esta linda estátua de resina é a única forma de você levar a gatíssima Lara Croft para sua casa. O preço é meio alto: R$ 75,00.

South Park

As miniaturas da turminha mais boca suja da TV custam R$ 12,00. Eles até prometem se comportar bem na sua casa.

Ele fala!

Aperte a bunda deste Pokémon de pelúcia: ele diz seu nome, Pikachu. O preço fica em torno de R$ 55,00.

Não se atrase!

Um guerreiro Jedi não vai resistir aos relógios de Star Wars - Episódio 1. A embalagem é o sabre de luz de Quin-Gon Jinn. Cada um custa R$ 50,00.

Super-poderes

Nenhum vilão vai pegar suas chaves protegidas por Hulk, Magneto e outros heróis. Os chaveiros são de resina e custam R$ 7,50.

Prontos para a briga

Uma das opções da linha de transadíssimos bonecos de Metal Gear traz Solid Snake camuflado. Cada um custa R$ 40,00.

Bonecos Warcraft

Se você não tem medo de monstros, vai curtir os bonecos articulados dos personagens do game de estrágia Warcraftt. Eles custam R$ 50,00 cada.

Enterprise

Para sair da galáxia em grande estilo, monte este kit da Enterprise, a nave de Jornada nas Estrelas. Custa R$ 60,00.

Onde encontrar

Em São Paulo:
Comix Book Shop - Tel.: 0-xx-11-3061-3893
USS - Tel.: 0-xx-11-214-4637
Na Internet: www.kpgroup.com
www.kbkids.com
www.faoschwarz.com
www.toysrus.com
www.etoys.com
Nas compras pela Internet você paga também taxas de entrega e impostos.

O Playstation 2 existe mesmo

Acabaram os boatos em relação ao novo Playstation. Agora é tudo verdade

A Sony reuniu a imprensa no dia 13 de setembro, em Tóquio, no Japão, para finalmente apresentar seu novo console de 128-bit: o superesperado Playstation2. O lançamento foi confirmado para o dia 4 de março de 2000 no Japão e provavelmente nos EUA no segundo semestre do ano que vem.

Além de CDs de games, o Playstation2 deve rodar discos de áudio, de DVD-Vídeo, de DVD-ROM e, conforme o prometido, todos os jogos da versão anterior do videogame. Ou seja, provavelmente, além de curtir jogos antigos e novos, você vai poder ouvir música e assistir filmes em seu videogame.

O aparelho deve ter duas entradas USB (um novo padrão de tecnologia) para conexão com modem e outros periféricos. Mas há apenas duas entradas para joysticks.

Novos acessórios

O joystick preto parece com o Dual-Shock , mas segundo a Sony, a semelhança está só na aparência. Com exceção dos botões de Start e Select, os comandos serão analógicos, o que deve permitir maior variedade de movimentos e mais interatividade.

O novo Memory Card terá 8MB de memória e será 250 vezes mais rápido que a sua primeira versão. O console deve ser vendido junto com um joystick, um Memory Card, um CD de demonstração e cabos de AV (para ligar na TV) e AC (para ligar na tomada). A Sony pretende disponibilizar para o lançamento japonês cerca de 1 milhão de consoles. O preço deve ficar em US$ 369 e tanto o joystick quanto o Memory Card sairão por volta de US$ 29.

O preço dos jogos não foi anunciado, mas mais de 200 empresas de desenvolvimento de games já garantiram o seu interesse em produzir títulos para a nova plataforma.

E durante a Tokyo Game Show, um dos maiores eventos de videogame do mundo, que se realiza de 17 a 21 de setembro, a própria Sony e as grandes produtoras devem anunciar muitas novidades. Fique ligado e confira tudo na próxima edição.

Ficha técnica

Lançamento: 03/2000 no Japão e segundo semestre de 2000 nos EUA
Acessórios incluídos - um joystick Dual Shock2, um Memory Card de 8MB, um CD de demonstração e cabos de AV e AC
Tamanho - 30,1 cm de largura frontal, 17,8 cm de largura lateral e 7,8 cm de altura
Peso - 2,1 KG
Formatos compatíveis - CD de áudio, DVD-Vídeo, DVD-ROM e CDs de Playstation
CPU - 128-bits
Velocidade - 294.912 MHZ
Memória - 32MB
Modem- Não tem, mas traz duas entradas USB para a conexão de um modem ou outros periféricos
Preço previsto - US$ 370 (Japão)

Os primeiros jogos

Veja os jogos já anunciados para o novo console:
Tekken Tag Tournament; Grand Turismo 2000; The Bouncer; Street Fighter EX3; Eternal Ring Kesson; Popolocrois 3; Dark Cloud; Unison Drum Mania; Den Sen Electric; Lines; A-Train

Kesson, jogo de estratégia

Dreamcast

O lançamentos do Dreamcast nos EUA foi o maior sucesso. Só no primeiro dia a Sega faturou mais de 97 milhões de dólares com o novo console. Aqui no Brasil, no dia 20 de setembro, além do lançamento oficial do console, serão lançados os jogos: The House of the Dead 2, Sonic Adventure, Blue Stinger, Mortal Kombat Gold, Ready 2 Rumble, Flag to Flag e Hydro Thunder, ao preço médio de R$ 130,00 cada CD.
A Tec Toy anunciou também que o acesso a Internet estará disponível até o final deste ano.

Top Ten

OS JOGOS MAIS ALUGADOS EM AGOSTO

MEGA E SNES	SATURNO E PLAYSTATION	NINTENDO 64
Power Rangers • SNES	Need for Speed 4 • PST	Star Wars Racer
Donkey Kong 3 • SNES	Silent Hill • PST	International Soccer 64
Super Mario Kart • SNES	Metal Gear Solid • PST	Castlevania 64
Biker Mice • SNES	Driver • PST	Mario Party
Power Rangers • SNES	Dino Crisis • PST	Fighting Force
O Rei Leão • SNES	Tarzan • PST	Zelda 64
Máscara • SNES	KOF98 • PST	Command & Conquer
Inter. Soccer • SNES/MEGA	Winning Eleven • PST	Mario Smash Bros
Aladin • SNES	Final Fantasy 8 • SAT	Golden Eye 007
UMK3 • SNES/MEGA	Legend of Legaia • PST	Turok 2

Locadoras consultadas: Belo Horizonte - MG- Mega Game, Tel.:(031) 296 7184; Curitiba - PR - Vídeoteka, Tel.:(041) 262 7581; Porto Alegre-RS - Espaço Vídeo, Tel.:(051) 311-7999; Rio de Janeiro-RJ - Game Palace, Tel.:(021) 430-7146; Salvador-BA - Kombat Games, Tel.:(071) 255-0977; São José dos Campos - SP - ProGames, Tel.:(012) 341-7250; São Paulo – SP – Blockbuster, Tel.: 0800-172101 e ProGames Mooca, Tel.:(011) 591-0039.

Desafio

Em Ação Games 143 o desafio era preencher a ficha completa de Lara Croft. Confira as respostas:
Altura - 1, 75 cm / Peso – 59 kg / Cintura – 61 cm / Quadril – 86 cm
Busto – 89 cm / Cor dos cabelos – Castanhos

As primeiras cartas com a resposta correta que chegaram à redação foram dos leitores: Daniel Niches Machado, de São Leopoldo (RS); Mário Mukaoka Júnior, de Campo Mourão (PR); Ronie B. de Souza, de Niterói (RJ), Suetonio F. de Medeiros Filho, de São Paulo (SP);Warley Alves de Moura, Curvelo (MG).
Eles receberão uma camiseta exclusiva da revista Ação Games.

Pergunta do mês

Na edição anterior perguntamos qual o personagem mais ridículo que você já encontrou em um videogame. Recebemos um montão de cartas, com todo tipo de resposta. Veja alguns dos ridículos mais citados:

- Bison (Street Fighter)
- Ham (Bust a Move)
- Todos de Star Wars Racer
- Spawn
- Mokujin (Tekken 3)
- Akuma (Street Fighter)
- Sr. Choi Bounge (KOF)
- Raziel (Soul Reaver)
- Sir Dan (Medievil)
- Hugo (Hugo)
- Jim (Earthworm Jim)
- Norimaro (Marvel Vs. Street)
- Cacto (Final Fantasy 8)
- Gon (Tekken 3)
- Duke (Duke Nukem)
- Kenny (South Park)
- Tody (Banjo Kazooie)
- Sheeva (Mortal Kombat 3)
- Necro (Street Fighter 3)
- Lara Croft (Tomb Raider)

GameShark sem mistério

Finalmente você vai descobrir o que é e como usá-lo para ficar imbatível em seu jogo favorito

800AE1DC04BO, 800DE1DC07BD, 800DE2DC24BE... Se você não entendeu nada, não entre em pânico. Estas sequências de letras e números que aparecem sempre em Ação Games e em alguns sites da Internet são códigos de trapaça, que devem ser usados no GameShark ou no Action Replay, acessórios para videogame, que permitem executar vários tipos de truques.

É claro que todo mundo quer correr com todos os carros, ter vidas infinitas e nível máximo de energia, mas para acionar esse tipo de dica você precisa ter o acessório GameShark (ou o Action Replay) ligado ao seu console.

Esses equipamentos interferem na programação do game e alteram algumas de suas características. É assim que seu personagem torna-se invencível, ou seu exército vence todas as batalhas. Para entender exatamente o que é e como funciona o GameShark e aprender a usá-lo, veja as respostas às perguntas mais frequentes sobre o assunto.

O que é GameShark?

É um acessório para videogame que permite habilitar truques nos jogos. Através dele você aciona códigos que interferem na programação do jogo e mudam algumas de suas características. Você pode conseguir vidas infinitas ou mais munição, por exemplo. Há modelos diferentes para Nintendo 64 e Playstation.

Como funcionam os códigos?

Um jogo é como um programa de computador, formado por sequências de letras e números. Os códigos que você utiliza no Game Shark interferem na programação das linhas do jogo. Por exemplo, se a linha de programação ABCDEF03 de um jogo determina que seu personagem tenha três vidas, o código de Game Shark ABCDEF99 muda o "03" da linha de programação para "99". Assim seu personagem terá 99 vidas. Para acionar os códigos você utiliza os comandos do seu console de videogame.

Os truques podem estragar o jogo?

Não. Os códigos não alteram nada que esteja gravado no cartucho ou no CD. Os consoles de videogame têm uma memória, que lê e armazena as informações do jogo que estão no CD ou cartucho. Quando você começa a jogar, acessa os dados dessa memória e é nesse ponto que os códigos do GameShark interferem. Por exemplo o jogo envia para a memória a informação de que seu personagem tem três vidas, mas o Game Shark entra em ação e altera a informação, avisando que ele tem 99 vidas. Tudo que está gravado no CD ou no cartucho permanece intacto.

Os códigos funcionam em qualquer jogo?

Teoricamente todos os jogos podem ser alterados através do Game Shark. Mas para cada game é preciso usar códigos diferentes e cada código tem uma função especial. Ou seja, o código de energia infinita para Dino Crisis só serve para esse jogo e só garante sua energia. Não adianta usar o mesmo código em outro game. Muitas vezes o código que funciona na versão de um jogo japonês não funciona no mesmo jogo na versão americana, porque há diferenças na programação.

Existem diferentes tipos de GameShark ?

Há várias versões do Game Shark e as mais atuais têm opções extras, para você assistir aos vídeos, salvar o jogo ou mesmo criar seus próprios códigos. Mas os modelos mais novos são mais caros. Há também um outro acessório, desenvolvido por outro fabricante, que funciona da mesma maneira: o Action Replay. Alguns

Foto: Ciete Silvério

códigos não funcionam em versões mais antigas dos acessórios.

O GameShark armazena os códigos?

Sim. Uma vez que você utiliza um código, ele fica gravado em seu GameShark. A capacidade de armazenamento varia de versão para versão e você pode apagá-lo se desejar.

Comandos

Veja como acionar os comandos para usar o GameShark em seu videogame

Playstation
X - Confirmar
● - Cancelar

Nintendo 64
A - Confirmar
B - Cancelar

Saturno
A - Confirmar
C - Cancelar

Onde encontrar

O acessório

O Game Shark é comercializado pela BMA, representante da Interact no Brasil, e está à venda em grandes magazines do país. A versão mais recente para Playstation custa cerca de R$ 180,00, com manual em português e três meses de garantia.
Modelos importados de Action Replay e Game Shark estão à venda também em locadoras e lojas especializadas, mas a garantia no Brasil só vale para o Game Shark importado oficialmente pela BMA.

Os códigos

O acessório já traz uma série de códigos na memória (os mais novos têm mais de 1.500). Para procurar outros, consulte o site oficial da Interact, que cria os truques, na Internet (www.gameshark.com) e a sua Ação Games. Além disso você até pode criar seus próprios códigos, no computador ou através de um modelo mais moderno de Game Shark. Mas para isso é preciso ter noções de programação e entender o que significam cada uma daquelas letras e números.

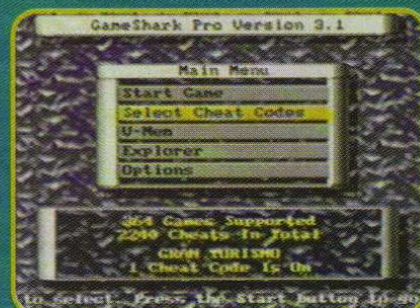
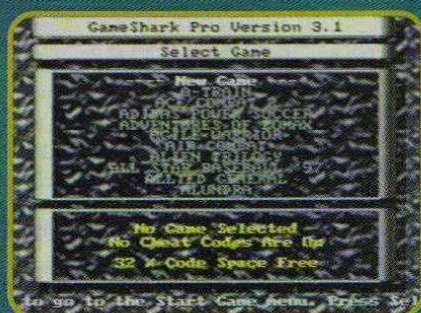
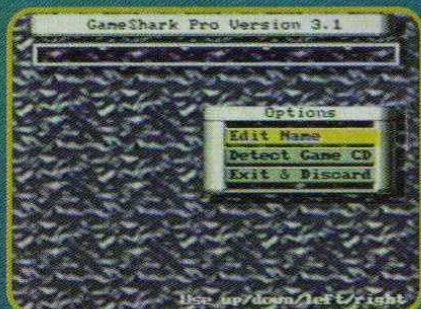
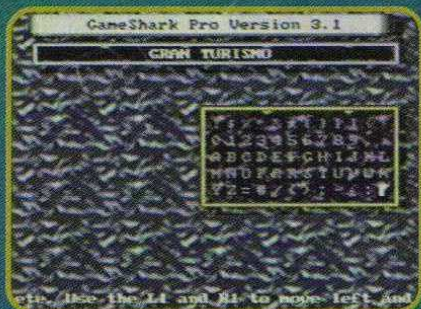
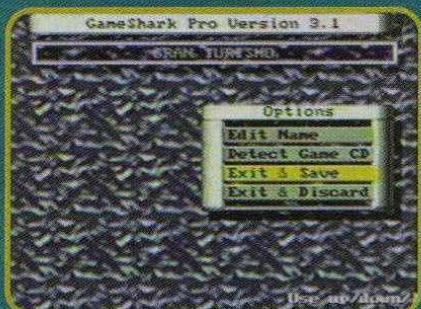
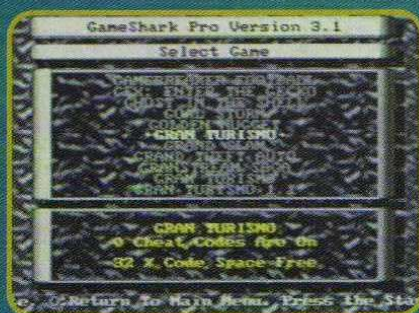
Veja como usar seu GameShark

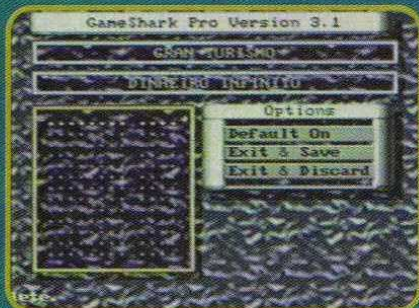
Instalar

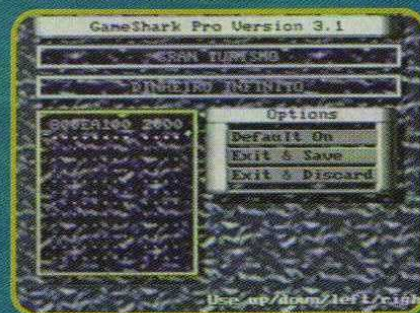
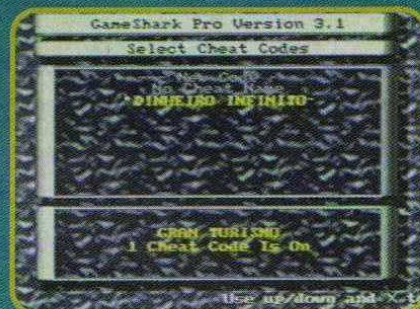
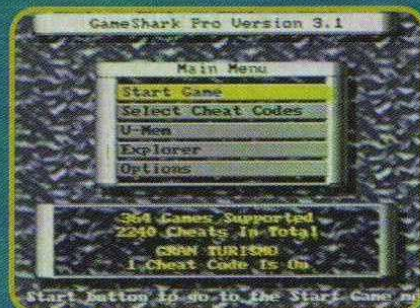
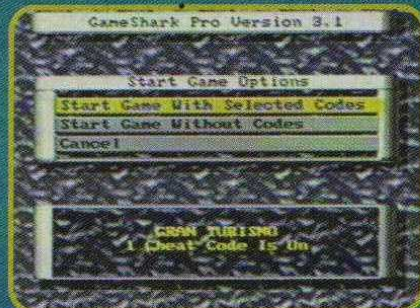
1 No Playstation, encaixe-o na parte traseira do aparelho, onde está escrito "Parallel I/O"

2 No Nintendo 64 ele fica no lugar do cartucho, que é encaixado no Game Shark

Ligar

3 Na maioria dos modelos, basta encaixar o acessório e ligar o console, para que o Game Shark comece a funcionar. Mas em alguns tipos é preciso virar uma chave ou apertar um botão para ligá-lo.

4 No menu que aparece na tela, selecione a opção Select Cheat Code para habilitar os truques.

⑤ Veja a lista dos jogos que já têm dicas gravadas no seu Game Shark. Se o jogo que você procura estiver na lista, basta selecioná-lo e acionar o truque desejado. Se não, é preciso inserir o nome do jogo e um novo código. Vá para a opção New Game.

⑥ Selecione Edit Name.

⑦ Coloque o nome do jogo. No exemplo colocamos Gran Turismo.

⑧ Na tela que surge selecione a opção Exit & Save

⑨ Na lista dos jogos gravados, procure agora o nome que você colocou e selecione-o

⑩ Selecione a opção New Code Description. Descreva qual a dica que o seu código habilita

⑪ Com o direcional, vá para o espaço onde será digitado o código

⑫ Digite o código escolhendo as letras e números no quadro que aparece ao lado

⑬ Ao terminar, você volta para a tela anterior. Selecione novamente Exit & Save para gravar a dica

⑭ Aperte o botão que confirma a dica para utilizá-la

⑮ De volta à tela inicial, agora selecione Start Game

⑯ Basta selecionar “Star Game“ para iniciar o jogo com o truque acionado, ou “Start game without codes” para jogar sem a dica

(N64) Super Mario Adventure

RPG, da Intelligent Systems

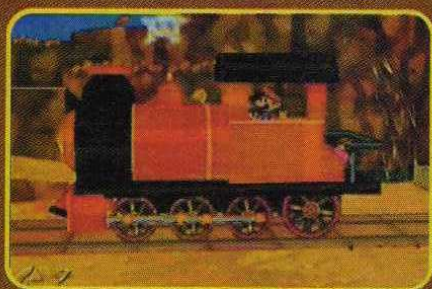
Mario Party 2

Ação/Aventura, da Hudson Soft

Lançamento: Ano 2000

Os fãs dos bigodes de Mario terão o dobro de motivos para aguardar ansiosamente a chegada do ano que vem. O mais célebre e bem-sucedido personagem do console, o encanador italiano Mario, voltará a atacar em dois cartuchos superbacanas.

O primeiro deve agradar principalmente aos fanáticos por RPG. Super Mario Adventure (no Japão, Super Mario RPG 2) é a primeira aparição do personagem em um game desse estilo para N64.

Embora pegue emprestado vários elementos de Super Mario 64, vai dar para perceber o perfil RPG do jogo ao combater os primeiros inimigos: nas batalhas, os itens e armas são selecionados por meio de um menu e devem ser escolhidos antes do ataque.

Além disso, há outros elementos clássicos do estilo, como pontos de experiência, dinheiro, objetos e, claro, os quebra-cabeças.

Quem jogou a primeira aventura do personagem para N64 vai ter mais a manha em Super Mario Adventure, já que todas as leis do mundo do Mario (como nunca atacar com uma bundada um oponente usando capacete de lança) valem para o RPG.

Mario Party 2

O outro lançamento do italiano para 2000 vem de bandeja para aquela turma que não se cansa de arriscar a sorte nos dados do tabuleiro virtual de Mario Party.

A segunda versão para o cartucho virá com mais minijogos (64 contra os 56 da primeira) e, diferentemente do que costuma acontecer em sequências, serão todos inéditos.

Por exemplo, haverá uma corrida nos moldes do modo Battle, do Mario Kart 64, na qual vence que conseguir sobreviver com um balão intacto.

Desafio · **Quais os dois jogos da série Mario em que você não controla o Mario?**

Envie a resposta para a Revista Ação Games
Av. Nações Unidas, 7221 -8o andar- São Paulo – SP
CEP – 05425-902

Os autores das cinco cartas que chegarem primeiro à redação vão receber uma camiseta exclusiva. Vale a data de carimbo dos correios.

(N64) Kirby 64

Aventura,
da HAL Laboratories
Lançamento:
Março de 2000

O bichinho de pelúcia cor-de-rosa Kirby deixará de ser um mero coadjuvante do cartucho Super Mario Bros. para ganhar seu próprio game para Nintendo 64 em março,

Kirby 64 é a grande aposta da Nintendo para o estilo aventura no ano 2000.

Em sua estréia solo, ele tem de salvar uma fada sequestrada por um inimigo misterioso e coletar cristais espalhados por todos os mundos.

Para conseguir seus objetivos, Kirby terá dezenas de poderes novos ou importados da antiga versão de Mario SNES.

Ele poderá se transformar em bomba e frigideira, escalar cordas e correntes, engolir itens e depois cuspir, produzir faíscas, virar pedra e bola, agarrar inimigos e atirá-los, cuspir fogo e muito mais.

Na parte gráfica, Kirby 64 deverá deixar a desejar para aqueles que esperam um personagem em três dimensões. Mas os cenários poligonais ainda podem mudar essa decepção e chegar até a impressionar. É aguardar para ver.

(N64) Legend of Zelda: Gaiden

RPG, da Nintendo
Lançamento: Ano 2000

Comece a economizar seus Rupees. Embarcando na onda de sucesso de Ocarina of Time, a Nintendo aperta o passo para lançar no ano que vem mais uma continuação do seu RPG mais famoso.

Legend of Zelda: Gaiden, antes previsto para sair como acessório 64DD (que, aliás, deixou de fazer parte dos planos da empresa), trará mais uma vez Link, em uma história que deve começar logo depois do fim do primeiro cartucho para N64.

Desta vez Link fica preso em um mundo paralelo a Hyrule. No lugar de luvas de força e da túnica azul para nadar, ele terá a sua disposição máscaras que lhe darão poderes especiais e o transformarão em outros personagens.

As músicas continuarão a rolar, mas serão diferentes de acordo com a máscara que Link estiver usando durante o jogo.

Para melhorar, só mesmo a Nintendo não demorar muito para colocar o jogaço nas lojas.

Link, o herói de Zelda, vai parar em um mundo novo e ganha poderes diferentes

(N64) Armorines: Project S.W.A.R.M.

Ação, da Acclaim
Lançamento: Janeiro de 2000

Você já exterminou todo o tipo de bandido e monstro em jogos de ação em primeira pessoa. Por que não mudar um pouquinho esse esquema e matar algumas baratas gigantes comedoras de humanos?

É o objetivo de Armorines: Project S.W.A.R.M., o novo game da Acclaim que chega no comecinho do ano que vem para Nintendo.

Trata-se de uma elite militar formada especialmente para salvar a humanidade do ataque de insetos alienígenas (alguém aí se lembrou de "Tropas Estelares"?).

São 20 níveis (cinco mundos com quatro fases cada) que trazem bichos nojentos e, pior, superinteligentes.

Como todo jogo em primeira pessoa (tipo Doom, Turok e Goldfinger), não poderia faltar o modo Multiplayer, para ser jogado de dois a quatro jogadores.

Serão vários modos dentro do Multiplayer, como um que deve ser jogado em duas pessoas que terão como comparsas os mesmos insetos que infernizam no modo para um jogador.

(PST) Spider-Man

Ação, da Neversoft
Lançamento:
Junho de 2000

Os fãs do Homem-Aranha que consideravam injusto um herói tão importante nunca ter ganho um jogo em três dimensões podem parar de reclamar. A Activision prepara para junho do ano que vem um game exclusivo para ele, que pelas primeiras imagens, promete arrebentar o Playstation (ou o Playstation2).

Para isso a Sony contratou a mesma equipe responsável pelo novo game de esporte para Playstation, o CD de skate Tony Hawk, que impressiona pela qualidade gráfica.

Pouco se sabe ainda sobre a trama que envolve o enredo de Spider-Man, mas, pelas imagens divulgadas, a diversão será garantida. Os gráficos foram todos copiados das histórias em quadrinhos, o que garantirá alta fidelidade à versão virtual do personagem.

Entre os golpes, só se sabe um deles: o Homem-Aranha dispara sua teia em um vilão, o puxa para perto e bate nele. Algo parecido com o arpão atirado pelo Scorpio, em Mortal Kombat. Ainda é pouco, mas pode ter certeza que qualquer outra novidade vai ler por aqui antes.

(PST) MTV Sports: Snowboarding

Esporte, da Radical Entertainment
Lançamento: Novembro

Depois do canal de TV americano ESPN, é a vez da MTV investir em cartuchos de esportes com o lançamento de MTV Sports: Snowboarding. Ele é o primeiro do acordo de quatro anos que prevê jogos para todas as plataformas usando a assinatura da MTV.

MTV Sports: Snowboarding trará cinco modos de jogo, alguns bastante conhecidos nos games deste esporte: Challenge, Head-to-head, Qualifyng, Training e Create-a-park. Esse último modo permitirá que o jogador crie sua própria pistas com mais árvores, pedras, saltos e trilhas. Legal, né?

O jogador deverá optar entre seis personagens, com estilos e técnicas diferentes, que poderão executar 46 manobras sozinhas ou combinadas (combos) em pistas de vários quatro países conhecidos por suas montanhas radicais: Nova Zelândia, EUA, Japão e Noruega.

E música não poderia faltar num cartucho da MTV, certo? A trilha trará pauladas de grupos de metal e hardcore como Ministry, Fear Factory, Blink 182 e Lagwagon.

(PST) Tomba 2

Aventura, da Whoopee Camp

Lançamento: Janeiro de 2000

O bárbaro de cabelo cor-de-rosa Tomba, protagonista de um dos jogos de aventura mais queridos do Playstation, volta a combater porcos malvados em Tomba 2, só que, desta vez, em três dimensões. Com isso, ele pode se movimentar por praticamente todos os lados dos mundos em que deve cumprir missões.

Mas essa parece ser a única grande novidade da nova sequência, apesar de algumas partes do jogo antigo terem sido incrementadas neste novo. É o caso dos quebra-cabeças, que ganharam mais ênfase e, mesmo nas primeiras fases do jogo, aparecem muito mais vezes que no original.

Como ainda tem chão para o lançamento, a Sony ainda guarda a sete chaves outras novidades do game. Mas confirma que Tomba terá novas armas e itens que o aproximam bastante de jogos de RPG. O jeito é esperar para ver.

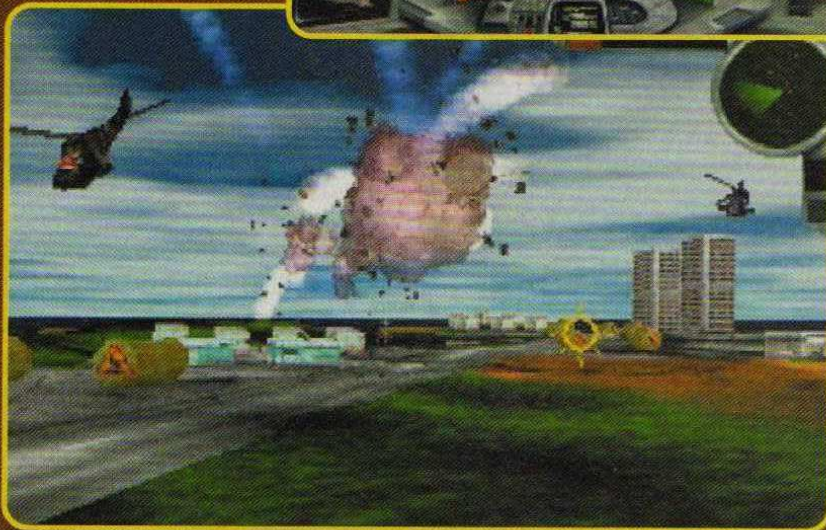
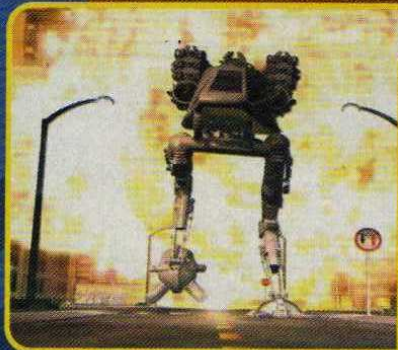
(PST) Iron Soldier 3

Ação, da Eclipse Software
Lançamento: Dezembro

Um dos jogos mais populares do já extinto console Jaguar, da Atari, ganhará uma versão atualizada para Playstation. Iron Soldier 3, previsto para sair em dezembro, coloca você dentro de um robô de 13 metros de altura que tem de detonar tudo e todo o tipo de inimigo em 25 missões diferentes.

O número de armas também foi aumentado. Agora são 15, incluindo duas novidades poderosas: um lança-chamas e granadas de fumaça. O robozão também ganhará o chamado jetpack, que permite voar por um período curto de tempo.

Haverá ainda um modo para dois jogadores, em que a tela poderá ser divida horizontalmente, verticalmente ou diagonalmente.

Mas a grande diferença de sua antiga versão estará certamente nos gráficos, muito superiores até mesmo para outros jogos de Playstation. Fumaça, truques de luz e transparências estão entre as inovações, conseguidas graças a investimentos da própria produtora, a Eclipse, que abriu mão dos softwares fornecidos pela Sony e usou sua própria tecnologia.

(PST) Fear Factor

Ação,
da Eidos/Kronos Digital
Lançamento:
Janeiro de 2000

Um mercenário é contratado para resgatar uma garota sequestrada nos futurísticos cenários da metrópole chinesa de Hong Kong.

Na mesma linha de sucessos como Resident Evil e Dino Crisis, será lançado no começo do ano Fear Factor, a nova aposta do Playstation no estilo ação.

Esse é o primeiro investimento da produtora Kronos (de Criticom e Cardinal SYN) no gênero e, pelo visual, promete emplacar.

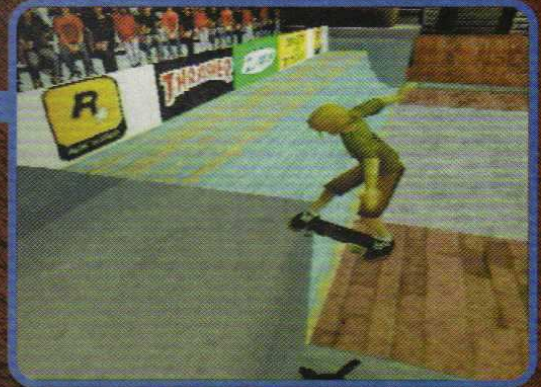
Seus cenários trazem detalhes de fumaça e até variações na iluminação de neon, que conferem uma cara de cinema ao jogo e que agradam muito aos jogadores de ação.

Quanto aos novos movimentos, o mais legal é o chamado Sneak Mode, no qual o jogador pode se arrastar pelo chão e, de mansinho, acertar o adversário pelas costas.

É um ataque meio covardão, mas vale para economizar munição, que não pode faltar para ser descarregada em outros malfeitores.

Novembro

Playstation

Jogo	Gênero
Army Men Air Attack	Ação
Cool Boarders 4	Esporte
Danger Girl	Ação
Dark Stone	Ação
Detonator Gauntlet	RPG
Die Hard Trilogy 2	Ação
Glover	Aventura
Jackie Chan's Stuntmaster	Ação
Jet Moto 3	Corrida
Medal of Honor	Ação
Missile Command	Ação
NBA Showtime	Esporte
Q*Bert	Ação
Ready 2 Rumble Boxing	Esporte
Road Rash Unchained	Ação
Rosco McQueen Firefighter Extreme	Ação
Test Drive 6	Corrida
Thrasher Skate and Destroy	Esporte
Tiger Woods/PGA Tour 2000	Esporte
Tom Clancy's Rainbow Six	Ação
Tomorrow Never Dies	Ação
Toy Story 2	Ação
Vigilante 8: Second Offense	Ação
Wu-Tang: Shaolin Style	Luta

Nintendo 64

Jogo	Gênero
Bassmasters 2000	Simulador
Battletanx II: Global Assault	Ação
Brunswick Circuit Pro Bowling	Esporte
Custom Robo	Ação
Cyber Tiger Woods Golf	Esporte
Knockout Kings 2000	Esporte
Looney Tunes: Space Race	Ação
Monopoly 64	Estratégia
NBA Jam 2000	Esporte
Nuclear Strike 64	Ação
Polaris SnoCross 2000	Corrida
Ready 2 Rumble	Esporte
Resident Evil 2	Ação
Supercross	Corrida
Tom Clancy's Rainbow Six	Ação
Turok: Rage Wars	Ação
Vigilante 8: Second Offense	Ação

Dreamcast

Jogo	Gênero
Carrier	Ação
Fighting Force 2	Ação
NBA Showtime	Esporte
Panorama Cotton	Ação
Shadowman	Ação
South Park: Chef's Luv Shack	Ação
Test Drive 6	Corrida
Vigilante 8: Second Offense	Ação

3x R$ 166,33
ou 6x R$ 99,00

CARTUCHO DE EXPANSÃO
3x R$: 26,33

RUMBLE PAK
3x R$: 16,33

CARTUCHO DE MEMÓRIA
3x R$: 16,33

CONTROLLER N64
NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO.
3x R$: 23,00

- IMAGENS MAIS NÍTIDAS
- COMPATÍVEL COM TODA A BIBLIOTECA DE TÍTULOS.
- NAS CORES ROXO E LILÁS TRANSPARENTE.

6x R$ 48,13
à vista: R$ 259,00

ESPECIAL POKÉMON
1 GAME BOY POCKET
+ 1 CARTUCHO POKÉMON
+ 1 CABO GAME LINK
+ 1 GUIA DE JOGO
3x R$ 59,66 CADA

BARBIE: AVENTURA SUBMARINA

3x R$ 29,66

KIRBY'S DREAM LAND 2

3x R$ 19,66

ZELDA: LINK'S AWAKENING

3x R$ 29,66

JAMES BOND 007

3x R$ 19,66

SUPER MARIO BROS DELUXE
COMPATÍVEL APENAS COM GAME BOY COLOR

3x R$ 29,66

WARIO LAND 2

3x R$ 29,66

TUROK 2

3x R$ 29,66

MORTAL KOMBAT 4

3x R$ 29,66

BUG'S BUNNY CRAZY CASTLE 3

3x R$ 29,66

WARIO LAND

3x R$ 19,66

GAME BOY pocket
6x R$ 18,40 CADA

30% menor que o Game Boy original.
Mesmo tamanho de tela, maior brilho e nitidez.
Aceita todos os cartuchos da linha Game Boy.
Funciona com apenas duas pilhas AAA.

CONSOLES E GAMES N64 AGORA EM 6 VEZES!

INTERNATIONAL SS SOCCER DELUXE

3x R$ 23,00

SUPER GAME BOY

3x R$ 23,00

MARIO PAINT

3x R$ 23,00

KIRBY SUPER STAR

3x R$ 23,00

Nintendo
by gradiente

PILOTWINGS

3x R$ 23,00

DONKEY KONG COUNTRY 3

3x R$ 23,00

SUPER MARIO KART

3x R$ 23,00

SUPER MARIO ALL STAR

3x R$ 23,00

SUPER NINTENDO
3x R$ 89,66
ou 6x R$ 53,00

GRÁTIS 02 GAMES: KIRBY'S AVALANCHE, SUPER MARIO WORLD. E 2º CONTROLLER

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA **(0**11) 7295-9666** E RECEBA EM CASA

COMPRE PELA INTERNET:
www.dshop.com

Soul Calibur

Que-que-é-iss[o]

Soul Calibur chega arrebentando o novo console com visual e diversão impressionantes

Por Leandro Fortino e Ronny Marinotto

Parecia feriado ou dia de bronca feia: o povo sumiu da redação. A galera se trancou na sala de testes de jogos e ninguém queria desgrudar do joystick. Foram horas para descobrir lutadores novos, decifrar os modos de jogo, testar os truques enfim, detonar o jogo.

Mas valeu a pena. Soul Calibur é isso tudo mesmo.

Esse é o primeiro game da Namco (produtora de sucessos como Tekken e Soul Blade) para o Dreamcast, que escolheu o jogo para testar o mercado. O game fez o maior sucesso no Japão, foi apresentado nos EUA junto com o videogame e deve ser lançado no Brasil até o final do ano.

Como não dá para o ver esse jogo e ficar olhando, ele já foi detonado em japonês mesmo.

Com personagens, cenários, armas e lutas diferentes da versão que causaram filas nos fliperamas do Japão, o game tem um visual impressionante. Os lutadores têm até expressões faciais, sua movimentação em 3 D é perfeita e os cenários são chocantes.

Outro ponto forte é a jogabilidade. Não é preciso decorar sequências de comandos para acertar os golpes e mesmo quem usa o controle pela primeira vez consegue se virar com chutes, socos e espadadas animais.

Quando você começa a dominar os comandos, percebe alguns problemas, no entanto: não há um comando para saltar, é difícil se defender e controlar os movimentos tridimensionais de seu lutador.

Este é o feioso Astaroth, lento, mas eficaz com o machado

Se você não viu ...

Soul Calibur é uma sequência [do] game de luta Soul Blade, produz[ido] em 1996 para o Playstation. Com ó[tima] qualidade nos gráficos, o jogo també[m] tinha vários modos de luta, como Arcade, Survival e um modo com várias missões pe[lo] mundo. Em cada vitória você ganhava uma no[va] arma, que ficava disponível para a próxima luta ([o] que ficou faltando em Soul Calibur).
Cada lutador poderia ter até oito armas, que se di[fer]enciavam por suas características de força de ata[que], de defesa ou velocidade. O game levou uma das [me]lhores notas de Ação Games no seguimento de lut[a:] 9,5. Se você ainda encontrar Soul Blade nas locad[o]ras, vale a pena dar uma olhada.

Modo Arcade tradicional

Personagem envenenado no Mission Battle

Cervantes é um dos lutadores no jog[o]

??!!???!

Sophitia é uma das lutadoras do game

Modos de luta

Além de se empolgar com as lutas nos modos de jogo mais comuns, como Arcade, Versus Battle e Team Battle, você vai curtir o Mission Battle. Nesse novo estilo, seu personagem viaja pelo mundo para cumprir uma série de missões.

A briga é difícil, aliás, as brigas são difíceis: você tem de vencer usando apenas alguns tipos de golpes, encarar seis adversários com apenas uma barra de energia ou até partir para a briga em condições mais precárias que o adversário.

Com a vitória, você acumula dinheiro para habilitar roupas, armas e novos desafios e opções. Um deles é o modo Extra Survival, em que a luta é definida com apenas um golpe: quem bater primeiro ganha.

Confira também a opção Museum, com uma galeria de imagens, sequências de vídeo e perfis dos lutadores e experimente alterar a abertura de Soul Calibur, organizando a sequência em que aparecem os personagens na apresentação.

Soul Calibur

Luta

Fabricante ■ Namco

Gráficos	10
Som	10
Jogabilidade	10
Diversão	10
Nota final	10

Compre imagens ao vencer o Battle Mode

É preciso vencer diversos adversários

Personagens

Logo de cara você pode escolher um entre dez lutadores. Cada vez que um deles vence uma partida de oito estágios do modo Arcade, um novo lutador ou uma arena diferente são habilitados. Após vencer no modo Arcade com os dez lutadores, você terá um total de dezoito personagens, além de novos cenários de combate.

Há ainda um personagem especial, o Inferno, um vilão totalmente composto de fogo, capaz de usar as armas de todos os outros personagens e imitar seus golpes, mesmo os mais difíceis. Ele é um dos oponentes mais difíceis do jogo, encerra todas as lutas do modo Arcade e você pode até habilitá-lo e jogar com ele (veja a seção de Dicas).

Se você está procurando um desafio de verdade, encare Soul Calibur. É o que nós vamos fazer (de novo) agora que finalmente terminamos o trabalho.

Comandos principais

A - defesa
B - chute
Y - golpe forte
X - golpe fraco
L - defesa
R - carrega golpes mais fortes
A+Y ou A+X - agarrões
→, →+Y - corrida com ataque forte

Elas dão porrada

Garotas não tomaram conhecimento das dificuldades do novo jogo

Para enfrentar os desafios de Soul Calibur, um time muito especial compareceu à revista: Carol, Fê, Val, Tati, Lu, Cynthia e Cris.

Elas são fera em videogame e foram convidadas para distribuir porradas no novo jogo do Dreamcast.

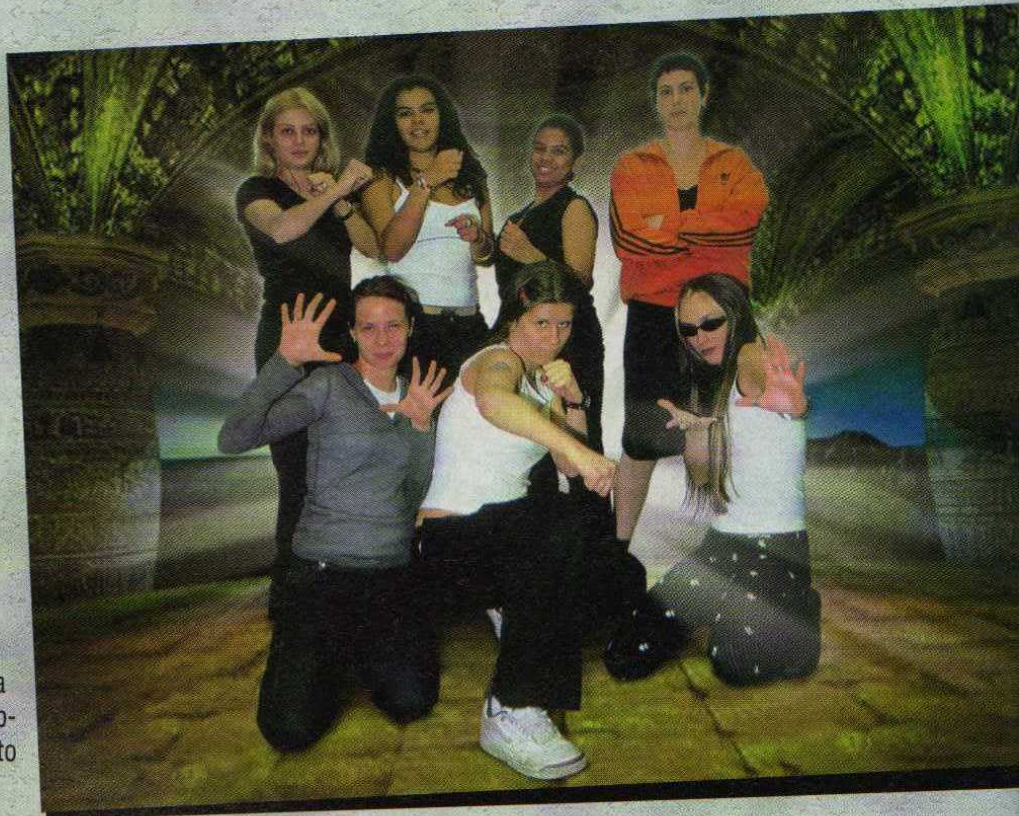
Nenhuma delas é especialista em luta, mas a empolgação substituiu habilidade e conhecimento sobre combos, fatalities etc.

Como de costume, o visual sofisticado do novo console impressionou. No caso das jogadoras, isso contou ainda mais do que a velocidade ou do que os golpes dos personagens.

O visual sadomasoquista de Voldo, com maquiagem no estilo Marylin Manson, uma sunga esquisita com chifres e garras, foi o que mais impressionou: quatro das meninas o escolheram como favorito.

Já o desempenho das lutadoras femininas causou protestos: Sophitia, Xianghua, Seung Mina e Ivy são mais velozes e ágeis, mas as jogadoras acharam injusta a concorrência entre a força de brutamontes como Rock e Nightmare.

A avaliação foi rigorosa: elas reclamaram da falta de um comando para pulos e da dificuldade de controlar os movimentos dos jogadores. A nota média foi 8,6 (a redação mantém a nota 10), mas todas queriam incluir Soul Calibur (e o Dreamcast) em sua coleção.

Confira a seguir a ficha completa das jogadoras e sua opinião sobre o jogo.

Carolina Aboarrage Ferraz

Idade - 24 anos
Máquina - Nintendo 64
Especialidade - Corrida
Jogos favoritos - Mario Kart 64
Personagem - Parappa
Melhor lutador - Voldo
Nota - 10

"Não sou muito fã de luta, mas achei os personagens muito legais, com requinte nos figurinos. O melhor é que não tem sangue, mas os personagens estrebucham no chão. Os gemidos na hora da pancadaria são divertidos"

Tatiana Ivanovici

Idade - 21 anos
Máquina - Super NES
Especialidade - Aventura
Jogos favoritos - Alien 3, Cruisin' USA, Resident Evil
Personagem - Alien
Melhor lutador - Voldo
Nota - 8,5

"É bem fácil de jogar e os cenários são perfeitos, a parte mais legal do game. "

Val Haida

Idade - 22 anos
Máquina - Playstation
Especialidade - Aventura
Jogos favoritos - Tomb Raider, Devil Dice
Personagem - Lara Croft
Melhor lutador - Voldo
Nota - 9,0

"Não gosto de jogo de luta, mas, pelo o que eu conheço, este é o mais perfeito"

Cristina Ligabue Abrahão Rabahy

Idade - 23 anos
Máquina - Playstation
Especialidade - Aventura
Jogos favoritos - Tekken 3, Resident Evil
Personagem - Nenhum
Melhor lutador - Maxi
Nota - 8,0

"Achei o jogo bem legal e os cenários são muito bem feitos. Eu compraria o Dreamcast só por causa deste jogo"

Luciana Gomes

Idade - 19 anos
Máquina - Playstation
Especialidade - Aventura
Jogos favoritos - Final Fantasy 7, Resident Evil
Personagem - Vincent, Cloud
Melhor lutador - Hwang
Nota - 8,5

"O jogo é bonito e realista, os movimentos são excelentes, mas os personagens não pulam. Isso é imperdoável num jogo de luta"

Cynthia Fragoas Pimenta

Idade - 23 anos
Máquina - Playstation
Especialidade - Esporte
Jogo favorito - Cool Boarders
Personagem - Nenhum (ainda)
Melhor lutador - Voldo
Nota – 8,0

"É legal jogar com a galera, porque é um jogo emocionante, que incentiva a torcida. É um programão para uma tarde de domingo"

Fernanda Monte Carlo

Idade - 25 anos
Máquina - Nintendo 64
Especialidade - Corrida
Jogos favoritos - 1080°, Mario Kart 64
Personagens - Donkey Kong, Jaws
Melhor lutador - Rock
Nota - 8,5

"Os personagens homens maiores são mais fortes e as meninas não têm chance contra eles. Um golpe de um grandão vale por dois de um menor"

Escolha

Tiazinha e Lara Croft contam tudo s

Por Leandro Fortino

É um pássaro? Não.
É um avião? Siiiiiim.

Na verdade são dois. Pra nossa felicidade, Tiazinha e Lara Croft, as super-heroínas mais desejadas das tela, estão de volta com aventuras novinhas em folha. E prometem fazer com que você passe ainda mais horas com os olhos vidrados no aparelho de TV tendo deliciosas fantasias virtuais.

A musa da galera, Suzana Alves veste a roupa de couro e a máscara da personagem Tiazinha para encarnar o seriado diário "As Aventuras de Tiazinha", com previsão de estréia para este mês na Rede Bandeirantes. Ela faz a apresentadora do telejornal GibiTronix, exibido no planeta Terra do Futuro. E é dona de poderes e habilidades especiais, que a transformam na grande justiceira da megacidade de Trônix, um lugar caótico localizado aqui no Brasil.

Já o pedaço de mal caminho Lara

Tiazinha se inspirou em HQs e games para criar sua personagem

Ela está treinando artes marciais para os golpes que pretende usar no novo programa

Entrevistar Suzana Alves, a Tiazinha, não é moleza. Afinal, ela é hoje uma das personalidades mais ocupadas do país. Em sua agenda, todos os dias estão marcadas dezenas de fotos, entrevistas, shows pelo Brasil inteiro, compromissos no exterior e, principalmente, a gravação de sua mais nova aposta profissional: protagonizar na TV o seriado *As Aventuras de Tiazinha*. O programa será um mix de ficção científica, animação japonesa, história em quadrinhos, artes marciais e, claro, muita ação, no melhor estilo dos videogames de luta e aventura.

Leia abaixo a entrevista com Suzana, feita na sede da Rede Bandeirantes, em São Paulo, num intervalo entre uma reunião com a chefia do canal e a gravação de *As Aventuras de Tiazinha*.

FOTO: MARCELO TINOCO

Ação Games ▸ *De quem foi a idéia de transformar a Tiazinha do programa "H" em super-heroína?*

Suzana Alves ▸ Na verdade, foi minha. Quer dizer, foram as crianças. Elas já me viam como uma heroína. Eu saía sempre perguntando para os pais o que as crianças achavam de mim. E foi um choque quando eu descobri que tinha tantos fãs infantis. O personagem Tiazinha não foi feito para crianças. É para adolescentes e adultos. Nada a ver. De repente, ter o carinho das crianças, com essa sinceridade. Eu comecei a estudar como eles viam isso. Então eu descobri que elas me viam como uma heroína, para defender as meninas, ir lá e depilar os meninos. Daí eu comecei a me interessar, achei que poderia ser uma heroína, dei a idéia para a Bandeirantes, aí a gente inventou essa bagunça toda.

as novas aventuras na TV e no seu videogame

Croft volta a lugares do passado, mais precisamente o Egito, para explorar catacumbas e detonar monstros na quarta sequência do game Tomb Raider, que desta vez não ganha um número, mas sim um subtítulo, Last Revelation (última revelação). O jogo será lançado em novembro.

Aproveitando a coincidência de ter duas gatas saindo com novidades quase ao mesmo tempo, a gente teve a seguinte idéia: por que não juntar as duas?

Como a Lara não existe fora dos computadores, a gente decidiu vestir Suzana Alves com as roupas da exploradora num ensaio de fotos exclusivo para a Ação Games.

Confira as entrevistas exclusivas com Suzana e com um dos produtores do jogo da Lara, Michael Schmitt. Não perca também o making of de "As Aventuras de Tiazinha". Agora é só curtir!

ILUSTRAÇÃO: ALEXANDRE JUBRAM

Lara enfrenta a ira de um deus egípcio em sua nova aventura

A heroína ganhou novas armas, mais movimentos e um jogo com enredo cinematográfico

Por Renato Viliegas

Todos estão loucos por novidades sobre a nova aventura de Lara Croft. O melhor jeito de saber as novidades é perguntar para quem conhece a gata de perto: Mike Schmitt.

"Mike quem ??" Não, não é o namorado da Lara. Ele é um dos produtores de Tomb Raider Last Revelation (da Eidos), e um dos poucos que já viu e jogou a nova aventura de Lara.

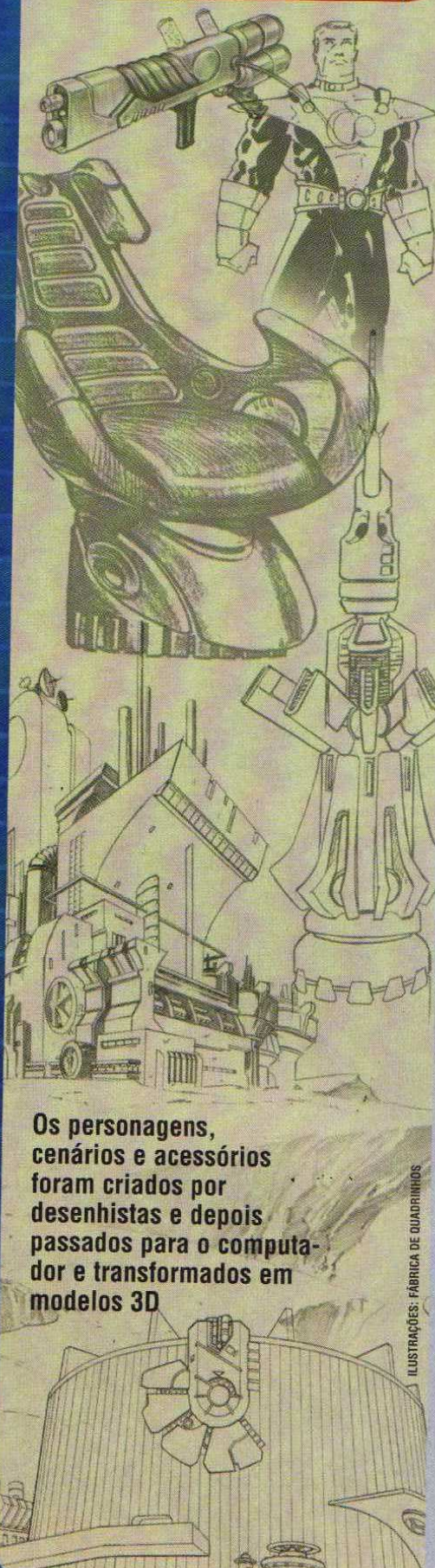
Para os outros pobres mortais, a moça deve aparecer só em novembro, talvez em dezembro (Papai Noel não vai falhar com a gente!).

Confira a entrevista e saiba das novidades.

Ação Games ▸ *Quais são as novidades no novo jogo?*

Michael Schmitt ▸ Vai ser a mais completa e avançada aventura de Lara, tecnológica e graficamente falando. Tudo com clima cinematográfico. A Core (empresa que está trabalhando no novo game) também está se concentrando muito na história que vai se desencadeando durante o jogo.

Colocamos muitas animações para evitar as telas de loadings enquanto o cenário muda.

Apesar do jogo ter basicamente o mesmo tamanho dos outros, os níveis serão mais curtos e mais envolventes. O jogador terá uma idéia bem clara do que ele precisa obter e quais enigmas ele terá de resolver.

Os personagens, cenários e acessórios foram criados por desenhistas e depois passados para o computador e transformados em modelos 3D

ILUSTRAÇÕES: FÁBRICA DE QUADRINHOS

AG ▸ *Vocês pretendem usar a brincadeira com a depilação em* As Aventuras de Tiazinha*?*
SA ▸ Podemos até usar um poder no qual a Tiazinha encosta a mão na perna do cara e caem os pelos.

AG ▸ *Você joga videogame?*
SA ▸ Eu jogava. Jogava Snoop, aquele da galinha (Freeway), jogos de carrinho, como o Enduro, Mario Bros., Sonic. Eu sempre joguei, mas depois não fui ficando sem tempo, fui crescendo, tive de estudar, fazer minhas coisas... Então desencanei. Mas tenho em casa meu irmãozinho, de sete anos, que joga tudo. Ele se amarra, principalmente em futebol, tanto no computador quanto no videogame.

AG ▸ *E de quais personagens de games você gosta mais?*
SA ▸ Personagens... São tantos no videogame. Me ajuda aí a lembrar. Bom, tem o Mario, o Sonic, que eu já falei, e tem também os de luta. Eu sempre jogava com as meninas. Eu achava bem legal.

AG ▸ *Quando você faz as cenas de luta, pensa nessas lutadoras?*
SA ▸ Penso, claro que penso, mas penso também no Batman. Eu estou fazendo até uma preparação em artes marciais.

AG ▸ *Como é essa preparação?*
SA ▸ Tenho dois quimonos , lindos, um branco e um preto, escrito Suzana Alves nas costas. É muito louco. Faço aula todo dia e tô me amarrando. Eu e meu professor fazemos toda a preparação. E como eu já tenho uma certa desenvoltura com o corpo, fica mais fácil treinar artes marciais. Eu tô adorando.

AG ▸ *Que tipos de luta você treina?*
SA ▸ Um pouco de cada: caratê, judô, jiu-jítsu, todos. Artes marciais significa, de uma certa forma, um pouco de cada uma das lutas.

AG ▸ *Dos quadrinhos, quem mais inspira você?*
SA ▸ O Batman, que eu já falei, o Zorro. Mas tem também um pouco de She-Ra, Mulher-Maravilha. Eu adorava a She-Ra.

AG ▸ *E agora, como é fazer parte desse universo de heróis?*
SA ▸ Eu tô me sentindo! Sou a primeira heroína brasileira.

AG ▸ *Você pretende transformar "As Aventuras de Tiazinha" em videogame?*
SA ▸ Tenho total interesse. Virar CD-ROM, videogame, um filme...

AG ▸ *Como seria o seu videogame?*
SA ▸ Acho que tinha que ser um jogo de luta. Sempre com mulheres e homens lutando contra mim. Tinha de ter meu chicote, minha máscara com raio X, tudo isso ia fazer parte. Essa coisa de depilar também, tudo para me defender na hora da briga. O que mais... Uns saltos. Mas tem de ser uma coisa difícil. Não pode ser fácil chegar ao inimigo. Gostaria que tivesse muitos obstáculos para encontrá-lo.

AG ▸ *Dos poderes da Tiazinha, qual você gostaria de ter de verdade?*
SA ▸ A máscara de raio X e o poder da premonição, de saber as coisas antes dos outros.

AG ▸ *Você acha que videogames com cenas de sangue e agressão, como os de luta e de ação, ou programas de TV como o seu, com lutas e armas de raios, são responsáveis ou incentivam atos de violência entre crianças e adolescentes?*
SA ▸ Acho que não tem nada a ver. Com tantos problemas no Brasil, ninguém nunca mostra a verdadeira realidade e coloca a culpa em coisas como jogos de videogame ou programas como o meu. Não vou incentivar o uso de armas em meu programa. Faço questão disso. Quero mostrar para as crianças que elas precisam saber se defender, mas sem violência, e que elas nunca devem optar pelo mal. Não tem sentido culpar o videogame pela violência. Quem tem personalidade não vai se deixar influenciar pelo jogo na vida real. ■

AG ▸ *Como é a história?*
MS ▸ Lara é contratada para descobrir uma tumba no Egito. Durante a exploração, ela desperta o espírito maligno do deus egípcio Set. Esse espírito foi aprisionado por Horus, seu irmão.

Lara descobre que a única pessoa que pode reaprisionar Set é aquela que o libertou. Ou seja, ela mesma. Para isso, ela deve reanimar Horus durante um certo alinhamento de estrelas da constelação de Orion. Só assim, ela conseguirá enfrentar Set.

Obviamente não é só isso. A história dá viradas. Lara não estará sozinha. Seu amigo Jean-Yves vai dar uma força e até salvar sua vida em um determinado momento.

AG ▸ *Lara terá um novo visual?*
MS ▸ Lara está mais magra e teve suas mãos e rosto remodelados. Ela pisca e sua boca se movimenta melhor, acompanhando mais as palavras enquanto ela fala. Quanto às roupas, isso ainda é segredo... Como o jogo se passa em apenas um local, ela pode não ter a necessidade de trocar de roupa. No entanto, haverá um novo estágio de treino, onde Lara estará bem diferente!

AG ▸ *E as novas armas?*
MS ▸ Serão meio simples. Mas algumas são novas, como uma besta (espécie de arco) com mira laser. Quando Lara usá-la, o jogo muda para visão em primeira pessoa.

AG ▸ *Como funcionarão os enigmas (puzzles)?*
MS ▸ O jogo é todo baseado em enigmas. Mas são todos novos desafios, combinados aos novos movimentos de Lara. Itens podem ser combinados para resolver esses enigmas.

A dificuldade estará em resolver os enigmas, não em localizar itens para ultrapassá-los. Teremos botões de pressão, elevadores com timers, paredes que podem ser destruídas, alavancas em baixo d'água, rodas, plataformas, cabos...

AG ▸ *O jogo terá algum item ou opção nova?*
MS ▸ O inventário de Lara está mudado. Ela combina armas, itens e munição. Pode encontrar pedaços de mapas e juntá-los para descobrir áreas secretas. Também carrega um diário, onde anota as informações mais importantes.

AG ▸ *Lara terá novos movimentos?*
MS ▸ O jogo trará cordas e só esse detalhe já traz uma série de novidades: ela agarra e escala, balança e usa as cordas para acionar alavancas, portas e resolver certos enigmas. Algumas cordas podem se quebrar. Outras novidades foram adicionadas, mas é segredo...

AG ▸ *Como o game será salvo?*
MS ▸ Os cristais se foram. O jogo pode ser salvo a qualquer momento, tanto na versão de Playstation como na de PC. O sistema de saves do Playstation foi inteiro reformulado para caber no mesmo memory card.

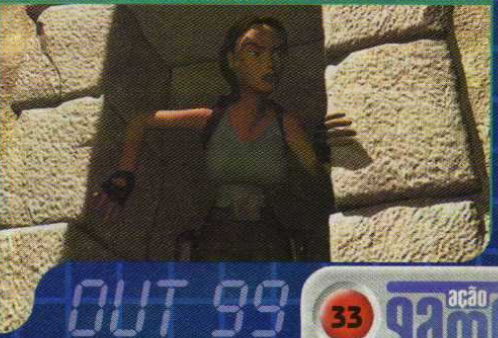
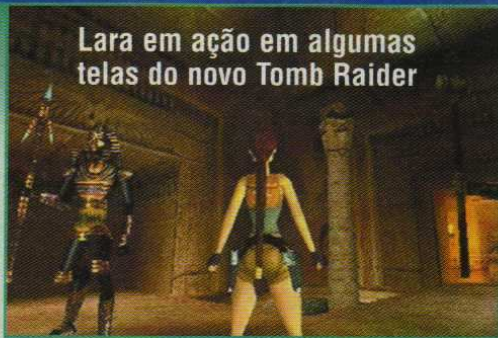
AG ▸ *E os segredos, continuam?*
MS ▸ Isso ainda não foi decidido...

AG ▸ *Por que o jogo se passa só em um lugar?*
MS ▸ Porque optamos por uma história com um clima cinematográfico. Teremos locações como Cairo, Alexandria, Karnak e as pirâmides de Gyza (tudo no Egito).

Para tornar o local parte ainda mais integrante do game, alguns níveis serão na verdade "viagens", dentro de trens ou com perseguições de jipe, tudo para levar Lara de um local a outro sem cortar o clima.

AG ▸ *Quantos níveis o jogo vai ter?*
MS ▸ Uns 15. Não são níveis porque, como a aventura é linear, a palavra nível não se aplica muito bem.

AG ▸ *Você não acha que o Brasil seria um ótimo local para uma futura aventura de Lara? Que tal trazê-la para a floresta amazônica, ou ao Rio de Janeiro?*
MS ▸ Tenho certeza que Lara adoraria conhecer o Rio! ■

Lara em ação em algumas telas do novo Tomb Raider

FOTOS: MARCELO TINOCO; PRODUÇÃO: MARIANA OLASZEK; CABELO E MAQUIAGEM: DANILO TOSCANO FIRST; ÓCULOS: VENTURA (11) 883-7090; SHORT: CARMIN (11) 280-9559; LUVAS: TRACK AND FIELD (11) 816-3663; APLIQUE: REVLON (11) 852-5233

Su-013 briga na TV com seu arquiinimigo

Ela combate o mau com sua roupa especial e superpoderes

Os roteiristas da Fábrica de Quadrinhos piraram mesmo na hora de criar "As Aventuras de Tiazinha". A história se passa na Terra, em uma época muito além do próximo século. O planeta passou por uma grande guerra e restaram apenas sete megacidades. Nossa heroína está em Trônix, que seriam São Paulo, Rio de Janeiro e todo o vale do rio Paraíba unidos por construções sem espaços livres. Trônix é dividida em quatro seções: a das indústrias, a dos bacanas, a do povão e a do comércio.

É um mundo caótico, onde poderosas corporações dominam tudo. A guerra ocasionou a destruição completa da camada de ozônio, e essas grandes empresas investiram em geradores gigantescos que garantem a filtração dos raios ultravioletas nocivos aos humanos. O céu não é mais azul...

Nesse clima apocalíptico vive a heroína Tiazinha. Ela é na verdade Su-013, ex-balconista do supermercado Os Frutos Dourados do Sol, que, depois de se tornar protegida de Bradbury, uma entidade virtual que instalou seu cérebro na rede de computadores mundial, passa a usar seus poderes para ajudar os oprimidos.

Essa amizade com Brad gera bons frutos. Por controlar a re-

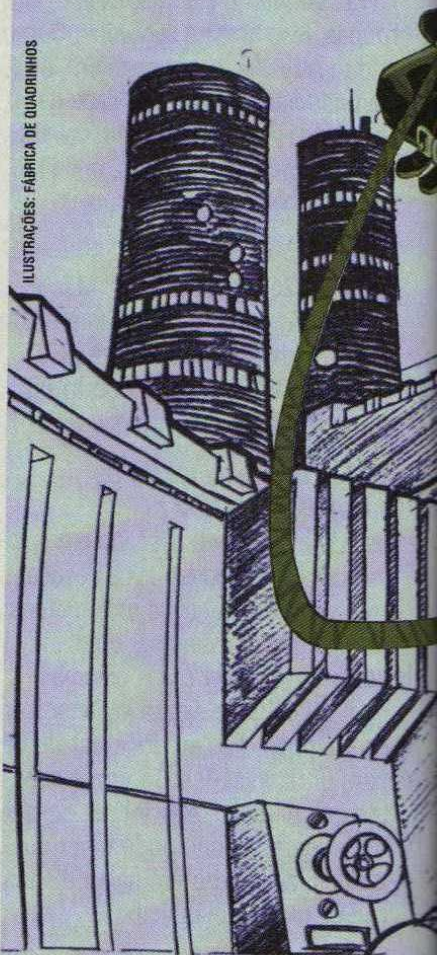
Personagem já está desenhada em HQ

Fábrica de Quadrinhos fez modelo em 3-D para mostrar a heroína em revista

Histórias em quadrinhos, animações japonesas e jogos de videogame são fontes de inspiração descaradas e assumidas de "As Aventuras de Tiazinha".

Tanto que já existe o desenho da personagem pronto para combater vilões nas páginas das HQs, e, no futuro, a Fábrica de Quadrinhos pretende criar modelos em três dimensões da Tiazinha e dos outros personagens de seu programa para juntos encarnarem uma possível versão para videogame.

Esses modelos 3-D já poderão ser testados em breve na

ILUSTRAÇÕES: FÁBRICA DE QUADRINHOS

Pergunta do mês

Qual das duas heroínas você levaria para uma ilha deserta?

Escreva e conte para nós

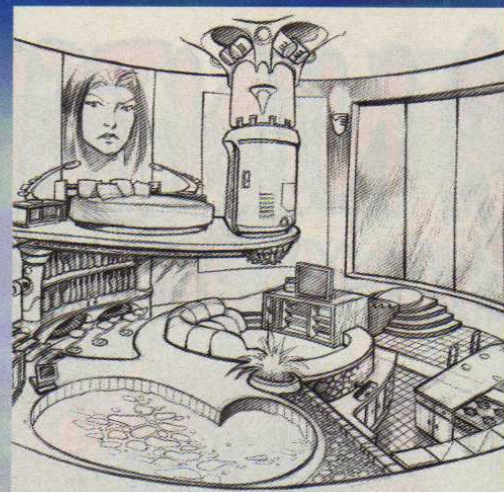
televisão. As versões virtuais dos personagens deverão ser usadas principalmente nas seqüências de luta, o que garantirá batalhas mais radicais e cheias de ação, sem a preocupação de acidentes com personagens reais (afinal, ninguém quer que aconteça nada de mal para a nossa heroína, certo?).

Dos games de luta veio a idéia de colocar barras de energia na parte de cima da tela da TV durante as batalhas de Tiazinha contra os malfeitores da megacidade de Trônix.

Quando ela carrega seus poderes a barra fica cheia de força. A cada porrada que ela ou o vilão leva, a força diminui. Ao terminar toda a energia de um é game over. Sempre para o bandido, é claro.

Assim como os cartuchos de luta, muitos golpes especiais de Tiazinha, como as rajadas energéticas, o campo de força e a explosão energética, também têm de ser carregados e só podem ser aplicados quando a barra de golpes especiais estiver cheia.

Os HQs ainda integrarão o programa em cenas de quadrinhos. Partes de "As Aventuras de Tiazinha" serão totalmente desenhadas e sem animação, com direito até a balões de diálogos.

A personagem de Tiazinha já está pronta também para viver aventuras em quadrinhos

de de computadores, o amigo virtual descola para ela um emprego no telejornal mais popular da cidade, o GibiTronix, paga o seu aluguel e deposita dinheiro em sua conta bancária.

Vida fácil, né? Nenhum pouco. Ela deve combater as dezenas de capangas e aliados do empresário Mingo Zio, o homem mais poderoso da Terra, dono de uma lua artificial que flutua ao redor do planeta, assim como o verdadeiro satélite natural. Se a história fosse do Super-Homem, Zio seria Lex Luthor.

Ele é também o dono do orfanato onde ela foi criada. Já sabendo de seus poderes, aos nove anos Su-013 foge para o Paraíso, onde não existe o controle das grandes corporações. Fica por lá até completar 18 anos, quando conhece o aliado Bradbury.

Tiazinha é mais forte, ágil e rápida do que qualquer outro humano. Sua roupa funciona como um recarregador de baterias e até aumenta o seu poder. Ela tem quatro habilidades: o poder se disfarçar de qualquer coisa que esteja ao seu redor, de criar uma explosão energética que destrói tudo ao seu redor, de criar um campo de força protetor e de soltar rajadas energéticas.

Para completar, há ainda o cachorro biônico e inteligentíssimo Zê, o melhor amigo de Tiazinha, que solta de seus olhos raios bem providenciais para livrar a pele da heroína na hora do aperto. FIM

A NINTENDO PIROU DE VE[Z]

PROMOÇÃO DE CARTUCHOS N64 EM 3 VE[ZES]

BODY HARVEST

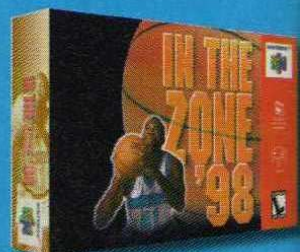
BIO FREAKS

CLAY FIGHTERS

MACE: THE DARK AGE

FIGHTERS DESTINY

DARK RIFT

NBA COURTSIDE

NBA IN THE ZONE

BOMBERMAN 64

AEROFIGHTER ASSAULT

MISCHIEF MAKE[RS]

NINTENDO 64

Só Para

TUROK 2

FORSAKEN

BUCK BUMBLE

AÇÃO

DOOM

QUAKE

BLAST CORPS

3X R$ 23,00 CADA

CORRIDA

WIPEOUT 64

LAMBORGHINI

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

TEM GAME PARA TODOS OS GOSTOS,

POR UM PREÇO INCRÍVEL!!

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA (0**11) 7295-9666 E RECEBA EM CASA

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET www.dshop.com

Clássico de roupa nova

O jogo tem modos de luta diferentes e visual caprichado

Por Antonio Saraiva

Riu, Ken e companhia não perdem o fôlego. O clássico torneio de luta chega ao Dreamcast com inovações divertidas, visual mais elaborado e desafios empolgantes.

Todos os personagens da saga já estão habilitados e você ainda pode jogar com o especial Shin Gouki, utilizando um truque (veja Dica).

Para conferir os golpes de todos os lutadores, é só pausar o jogo e acessar a opção Attack List.

Modos de luta

Uma das novidades é o modo Network, para jogo via Internet. Mas não se empolgue demais: por enquanto o acesso à rede mundial através do Dreamcast não está disponível no Brasil e não há data definida para que o serviço funcione por aqui.

O novo World Tour Mode traz lutas difíceis e missões diferentes das que aparecem nas versões de Playstation e Saturno. As provas são bem variadas e você pode ter de usar apenas um tipo de golpe para destruir o inimigo ou até contar com um parceiro para ajudá-lo na briga.

À medida que vence os desafios em todos os modos (Arcade, Versus, Survival, Trainning, Final Battle, Team Battle, Network, Dramatic Versus, Dramatic Battle e World Tour) seu lutador vai adquirindo novas habilidades e pode ganhar mais força e energia.

Se você é fã de Street Fighter, pode ficar mais tranquilo: parece que a série vai acompanhar a nova geração de consoles de videogame.

Street Fighter Zero 3	
Luta	
Fabricante	Capcom
Gráficos	10
Som	9,0
Jogabilidade	9,0
Diversão	10
Nota final	9,5

Para conferir os golpes, pause o jogo e acesse a opção Attack List

Todos os personagens da saga já estão habilitados, mas há alguns segredos

No Dramatic Mode são dois contra um em disputas animais

Usando as dicas você joga também com Shin Gouki

Vença Vega no modo Final Battle e assista ao final do Modo Arcade

Dica

Habilite Shin Vega (Evil Bison) - Termine o jogo no modo Word Tour no nível 32, em seguida vença o Arcade Mode no nível de dificuldade 8. Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Vega (Bison), segure Start e aperte X para selecioná-lo e jogue com Shin Vega.

Jogue como Shin Gouki (Evil Akuma) - Na tela de seleção de lutadores, coloque o cursor sobre Gouki, segure Start e aperte qualquer outro botão para selecioná-lo.

É o melhor!

Street Fighter Zero 3 pode ser o último jogo da Capcom para o Saturno. E é também o melhor jogo da série para o console, com gráficos legais e muita diversão.

O game é bem parecido com o do Dreamcast, com muitos modos de jogo, disputas em dupla e desafios. Todos os modos e personagens já estão habilitados. Mas se vencer todo mundo no World Tour Mode no nível máximo e detonar no Arcade Mode você habilita o lutador secreto Shin Veja.

A novidade é o Dramatic Battle: você controla dois lutadores

Lutadores como Guile e Evil Ryu estão disponíveis desde o início

O golpe especial de Shin Vega detona qualquer inimigo

Faça uma disputa no Classic Mode e relembre os velhos tempos

Street Fighter Zero 3

Luta

Fabricante ■ Capcom

Gráficos	10
Som	9,0
Jogabilidade	9,0
Diversão	9,0
Nota final	9,2

Entenda o jogo

Tanto na versão do Dreamcast como na do Saturno, a estrutura do jogo é a mesma. Confira

Estilos de luta

Saikyou Mode - Sua barra de defesa é menor e mais fácil de ser quebrada. Os danos aos lutadores são maiores a cada golpe.
Mazi - Você tem de vencer em apenas um round para vencer a luta e seu inimigo tem dois.
Classical - Jogue sem barra de defesa e ou de especial, como nos velhos tempos de Street Fighter 2.

Barras de energia

X-ISM (vermelha) - Com esta barra seus ataques são mais fortes e a sua defesa é mais difícil de ser quebrada, mas você só tem um golpe super especial.
Z-ISM (verde) - É a barra normal da série Alpha, com três níveis de força e vários golpes super especiais.
V-ISM (azul) - Acione-a e seu lutador fica turbinado e pode fazer vários combos enquanto durar a barra.
Barra extra - É como a azul, mas só é habilitada pelo computador no modo World Tour e deixa o personagem bem mais forte.

Dica

Jogue como Shin Vega (Evil Bison) - Termine o modo Word Tour no nível 32, com todas as barras de magia no nível 6.
Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Vega (Bison), segure Start e aperte qualquer outro botão para selecioná-lo.
Golpe especial de Shin Vega - Faça ← (carregue por 2 segundos), →←→+ soco.
Habilite Shin Gouki (Evil Akuma) - Na tela de seleção de lutadores, coloque o cursor sobre Gouki, segure Start e aperte qualquer outro botão para selecioná-lo.
Para que ele libere duas bolas de magia, no ar faça ↓↘→+ soco.

Shadow Man

É um terror!

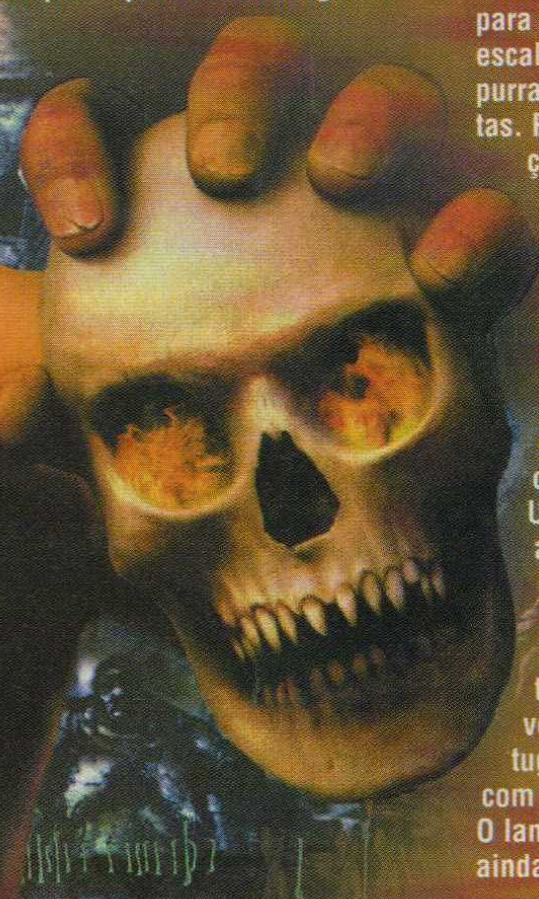
Embarque nesta viagem assustadora para o mundo das trevas

Ronaldo Testa

Nesta aventura sombria você é Mike, um motorista de táxi, que se envolve com uma perigosa gangue e pede proteção a um sacerdote de vodu. Quando sua família é assassinada, ele parte para o mundo dos mortos para impedir que almas malignas ataquem o mundo dos vivos.

Para coletar itens e informações Mike percorre dois universos: o mundo normal e o das trevas, onde encontra almas perdidas, monstros, rios de sangue e quebra-cabeças por todos os lados.

Você vai precisar de fôlego para nadar, correr, atirar, pular, escalar, andar pendurado, empurrar blocos e até dar cambalhotas. Para escapar de assombrações mais perigosas, use a arma com munição infinita (só no mundo dos mortos) e para prevenir maldições, salve o jogo sempre que sua vida correr risco.

Os gráficos são bem legais e as músicas garantem o clima de suspense, mas o jogo é muito sangrento. Um aviso na caixa do jogo americano informa que o game é violento e é recomendado apenas para maiores de 17 anos. A Nintendo promete lançar uma versão legendada em português até o início de outubro com a mesma restrição. O lançamento para Dreamcast ainda não tem data definida.

Shadow Man

Ação/Aventura

Fabricante ■ Acclain

Gráficos	8,5
Som	9,0
Jogabilidade	9,5
Diversão	9,0
Nota final	9,0

Dentro da casa rodeada por cachorros fale com Nettie e ganhe uma arma

Após pegar a arma vá até a casa que está com a porta bloqueada e atire nos tambores para entrar na casa

Mergulhe e acione a alavanca para mover a porta na cabana

Este buraco é o elo entre os dois mundos. Caia nele e vá ao conhecer o mundo das trevas

Se você morrer, use o ursinho para passar de um mundo para outro

Na porta do asilo, desça pela direita mas tenha cuidado com as chamas

Não fique muito tempo embaixo da água: seu ar pode acabar

No asilo, neste ponto espere a plataforma chegar. A lava é mortal

Nade e passe por esta abertura para achar uma nova arma

Uma das opções de câmera permite ver o herói de frente, mas o visual do cara não é muito agradável

Tem mais

O jogo já foi lançado também para Playstation. A história é exatamente a mesma, mas a movimentação do seu personagem é mais ágil e os locais parecem mais claros. Por outro lado, os gráficos ficaram mais quadrados e há menos elementos espalhados pelos cenários.

Shadow Man

Ação/ Aventura

Fabricante ■ Acclain

Gráficos	8,0
Som	9,0
Jogabilidade	8,0
Diversão	8,5
Nota final	8,2

Comandos

A • Pular
B • Atirar
Z • Escolher item do menu
R + ↓ ou → • Correr de lado
C↓ • Puxar ou guardar a arma
C→ • Ativar e desativar menu de itens
↑ + C↓ • Dar cambalhota
C↑ • Visão primeira pessoa
↑ ↓ ↓ → • Mudar câmera

Combata alienígena

Clones, agentes secretos e surpresas esperam por v

Humberto Martinez

Tudo ia quase bem no planeta Terra, até que uma raça de alienígenas resolveu pôr em prática seus planos de dominar o mundo. Eles não pretendiam usar violência, mas agir de uma forma sutil e mais perigosa.

Com seu alto nível de conhecimento científico, criaram os Hybrids, clones avançadíssimos de pessoas poderosas do meio político e social. Em seguida, sequestraram essas pessoas, que foram substituídas pelos clones. Assim, eles tomaram o controle de muitas organizações poderosas, sem levantar a mínima suspeita.

A princípio você controla o agente Diaz, um dos integrantes da organização alienígena. Mas por aqui nada é o que parece: a partir da terceira fase, você descobre que sua mente e corpo foram modificados e você é na verdade Johnny, um agente das forças humanas. Só você pode desmantelar esta trama e salvar o mundo de um ameaça que ninguém conhece.

Hybrid Heaven	
Ação	
Fabricante	Konami
Gráficos	8,5
Som	9,0
Jogabilidade	9,0
Diversão	9,5
Nota final	9,0

Ao ataque!

Espere até que sua barra de Power esteja bem carregada. Quanto mais cheia ela estiver, mais forte será seu ataque. Aproxime-se do inimigo e aperte o botão A para que apareçam na tela as opções Item e Attack.

Item - Para acessar o inventário e usar itens e armas especiais que você tenha coletado.
Attack - Para acessar o menu de ataques.

No menu de ataque há mais três opções:

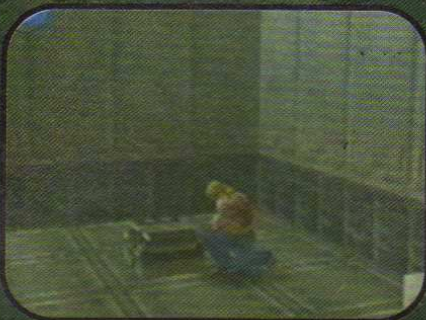
Punch - Todos os golpes baseados em socos.
Kick - Golpes com as pernas.
Combos - Esta opção só fica habilitada após algum tempo de jogo. Para habilitá-la você deve esperar a barra

Briga boa

Johnny terá de enfrentar muitos alienígenas e clones para descobrir toda a trama e trazer de volta a paz e ordem ao mundo dos humanos. À primeira vista, o jogo parecer repetitivo, sempre com o mesmo tipo de desafio e labirintos parecidos, mas é na hora de brigar que a aventura realmente fica empolgante.
O modo de luta é inovador e muito divertido. Além de muita porrada, com vários estilos de socos, chutes, agarrões e combos poderosos, os combates têm elementos de RPG. Em cada luta você aumenta seu nível de força, de defesa e outros atributos relacionados ao seu condicionamento físico.

Para melhor sua força e resistência de cada parte de seu corpo, você deve usar todos seus golpes e defender-se dos inimigos. Para aprender novas habilidades é preciso lutar muito pois sempre que os monstros usarem golpes diferentes, você tem chance de aprender com eles. Mas não é só você que vai ficando mais forte: os inimigos são cada vez mais difíceis de vencer.

Se você gostar mesmo de briga, escolha o modo Battle, para enfrentar os monstros que já venceu no modo normal e treinar mais umas porradas.

Atualize seu Code Key em máquinas como esta para abrir portas especiais

Fique atento para encontrar todas as caixas como a da foto e assim conseguir itens importantes

Destrua os painéis coloridos para desativar os campos de força com as cores correspondentes

Defenda-se !

Quando seu adversário partir para a briga, vão surgir três opções na tela. Entenda cada uma delas:

Step - Com este comando você pode escolher uma direção para esquivar do golpe do inimigo.
Guard - Use para se defender e reduzir os danos causados pelos golpes do adversário.
Counter - Este comando permite que você desvie de um golpe do adversário e contra-ataque imediatamente.

Comandos

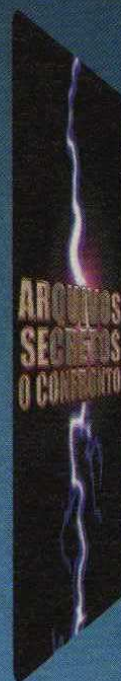
Start - Menu de opções
R - Empunhar arma, agarrar inimigos durante a batalha
Z - Agachar-se , atirar
A - Pular, conversar e escalar
B - Mapa
C - Câmera

de Power se encher duas vezes. Selecionando a opção Combos você encontra as opções Edit e Select.

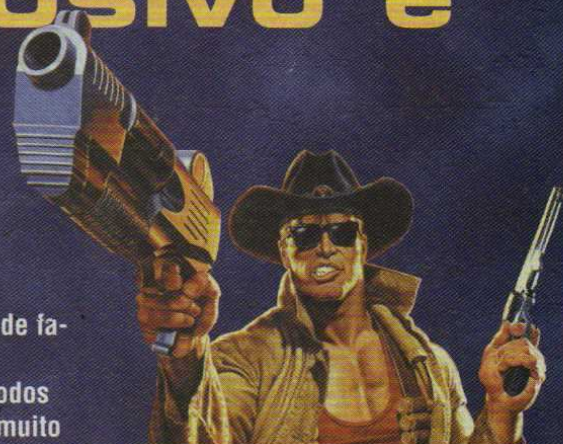
Edit - Permite criar combos, ou seja, combinações de golpes com os vários tipos de socos e chutes disponíveis.

Select - Após criar um combo, você pode gravá-lo para usar novamente,sem ter que montá-lo. Basta entrar na opção Select e procurar na sua lista de combos.

Agarrões

Quando estiver próximo do adversário, você pode apertar o botão **R** para agarrá-lo. Em seguida aperte **A** para acessar um menu de ataques. A lista de agarrões disponíveis varia de acordo com o modo em que você pegou seu inimigo: você pode pegá-lo de costas, de frente ou deitado.
Quando você é pego pelo adversário, surgem três opções na tela:
Escape - Para você tentar se livrar do agarrão.
Reversal - Para escapar e contra-atacar.
Take Fall - Para não cair de mal jeito e perder menos energia.

Duke Nukem Zero Hour

Humor explosivo e muita ação

Finalmente o herói mais alucinado dos games chega ao Nintendo 64

Garotas, aliens esquisitos e muitos tiros: Duke Nukem, o herói durão dos games, está de volta em mais uma aventura. Como na história anterior (Time to Kill), o herói terá de viajar pelo tempo e detonar seus eternos inimigos em cenários do velho oeste, no meio de grandes cidades do futuro e nos lugares mais malucos.

Sempre contando com o auxílio do exército americano, Duke tem de salvar o mundo das garras dos alienígenas, de novo. No caminho ele deve encontrar as peças para montar sua máquina do tempo, descobrir locais secretos, salvar as garotas e destruir até alguns zumbis alucinados.

Para isso ele usar e abusa de seu arsenal de 19 armas, que variam de metralhadoras à canhões alienígenas. Ele vai precisar de tudo isso e de muita coragem para detonar seus inimigos, que estão mais difíceis do que em qualquer outro jogo da série.

Missão difícil

Além de oponentes furiosos e difíceis de detonar, não há como salvar o jogo durante as fases, e você corre o risco de se dar mal quando está chegando no final e ter de fazer tudo novamente.

Mas vale a pena encarar todos esses desafios. O jogo está muito legal, com cenários extensos e detalhados e muito rock na trilha sonora, mantendo o pique da ação. Você tem de escalar, nadar, pular e executar muitos outras ações, sem tempo para pensar. Os vilões não descansam nem um segundo.

A opção para disputas entre até quatro jogadores é superdivertida. Convide seus amigos para uma competição e mostre quem é o mais rápido no gatilho.

Eles vão curtir a mistura de mistura de explosões e humor que só Duke sabe fazer.

Duke Nukem: Zero Hour

Ação

Fabricante ■ Eurocom

Gráficos	9,5
Som	9,5
Jogabilidade	8,5
Diversão	9,0
Nota final	9,1

Com a arma de franco atirador você acerta seus inimigos sem ser visto

Fique ligado para encontrar os dutos de ventilação: quase todos levam a passagens secretas

No velho oeste seus inimigos são muito ágeis: mantenha-se escondido e pegue-os de surpresa

Além dos tradicionais alienígenas, Duke detona muitos zumbis

Ele não se livra das garotas: além de salvar as babes, Duke encontra pôsteres de mulheres por todo lado

Rede é gol!

Brigue pela bola no novo Winning Eleven

Ronaldo Testa

Convoque os melhores craques da sua turma para uma disputa no novo game de futebol da série Winning Eleven. Esta já é a quinta versão do game que conquistou a galera e está ainda mais empolgante.

Além dos modos de campeonato, treino, exibição, que também aparecem nos games anteriores, há três modos de jogo novos.

Um deles é o Edit, em que você pode escolher as características de seu jogador, determinando desde o cabelo do craque até as cores da chuteira.

Já no Olympic mode você encontra.os times olímpicos e simula disputas entre os times que devem participar da competição no ano 2000.

Outra novidade é o Master League, em que você joga no campeonato europeu. É a sua oportunidade de ser contratado por times como o Manchester, o Liverpool, o Olympic de Marseille e o Barcelona entre outros.

Winning Eleven 4 tem gráficos e efeitos sonoros bem legais, boa jogabilidade e mantém os comandos utilizados na versão anterior (veja box). A narração em japonês tira um pouco da vibração, mas não chega a atrapalhar seu jogo e a comemoração é bem divertida. Só que para curtir isso você precisa acertar o gol.

Winning Eleven 4

Esporte

Fabricante ■ Konami

Gráficos	9,0
Som	8,5
Jogabilidade	8,0
Diversão	8,5
Nota final	8,5

No Edit mode você pode criar um jogador e fazer com que ele entre em qualquer um dos times

No escanteio, toque a bola e faça o cruzamento: parece jogada ensaiada

A apresentação é bem produzida. Dá até vontade de sair para jogar bola

Tome cuidado com as faltas: os juízes estão mais severos

Para cabecear forte, cruze com o botão ● e cabeceie com o botão ■

Comandos

No ataque

- ● - passe longo
- X - passe curto
- ■ - chute forte
- ▲ - lançamento
- L1 - escolhe o jogador
- R1 - correr

Na defesa

- ● - carrinho
- X - empurrão
- ■ - toque por baixo
- ▲ - agarrão
- L1 - escolhe o jogador
- R1 - correr

Tela de jogo

Diversão radical

Manobras animais de skate para feras e aprendizes

Ronaldo Testa

Se você é fera no esporte, vai arrasar. E se nunca deu uma voltinha de skate, vai querer experimentar um de verdade. Seu personagem desliza pelo teto de prédios, salta sobre carros, despenca em rampas imensas e faz manobras radicais.

O skatista Tony Hawk´s, um dos melhores do mundo, acompanhou a produção do jogo para garantir o realismo e a adrenalina durante as disputas. Você seleciona um dos dez personagens e escolhe um dos dois skates disponíveis (tem mais seis para habilitar).

Você vai curtir os diferentes modos de jogo e as manobras, que são bem fáceis de fazer. Basta pular, mover o controle para a direção que quiser e apertar um do botões (●, ■ ou ▲). É só fazer a sequência de comandos e sair arrepiando.

Modos de jogo

Carrer mode - Percorra algumas cidades dos EUA, cumprindo missões em várias pistas. Para habilitar todas vença os desafios e junte os tapes (fitas de vídeo).

Skate park Chicago - Neste campeonato você tem de ganhar a medalha de ouro para habilitar duas pistas especiais. Cada jogador executa suas manobras e em seguida os juízes dão suas notas e atribuem medalhas de ouro, prata e bronze.

2 player mode - No modo para dois jogadores, você corre nas pistas que habilitou no Carrer mode. Nas modalidades Trick Attack, Hoops e Horse é só fazer manobras para ganhar pontos e superar o adversário. Já em Grafiti, cada jogador tem uma cor e pinta o local onde faz manobras com a sua cor. Em dois minutos, quem tiver colorido mais partes do cenário ganha.

Single Sessions - Explore qualquer pista que habilitou no modo Carrer e divirta-se.

Pratice - Conheça as trilhas e treine as manobras.

Complete os desafios para ganhar as fitas e habilitar novas pranchas e pistas

Na modalidade Grafite, onde você fizer uma boa manobra, deixará uma marca com a sua cor

Para fazer a manobra 50 50 Grind, aproxime-se de um corrimão, pule e aperte ▲

No modo para dois jogadores, os gráficos e velocidade continuam legais

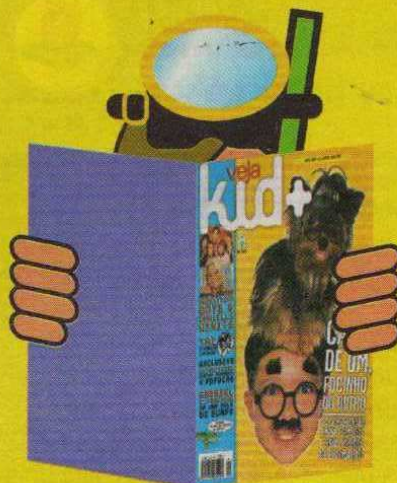
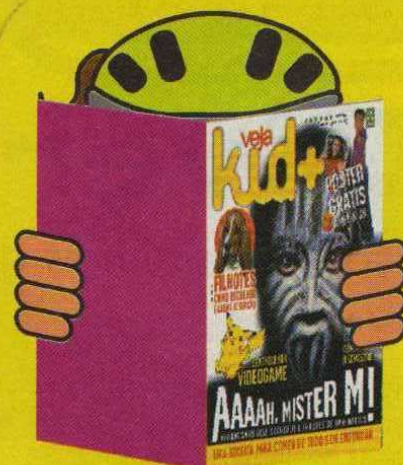
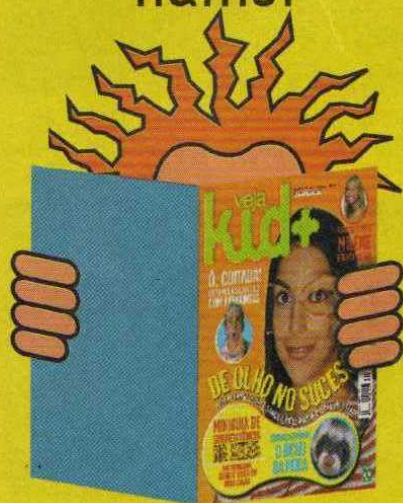
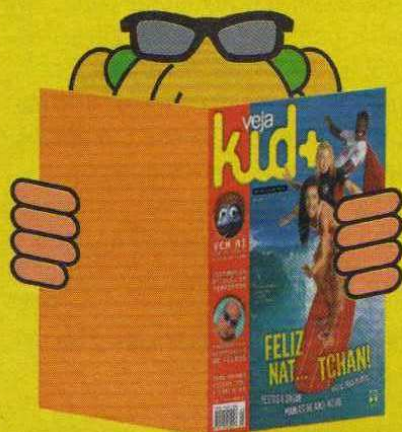
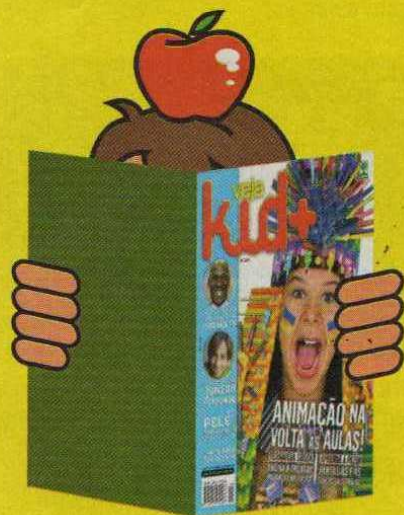
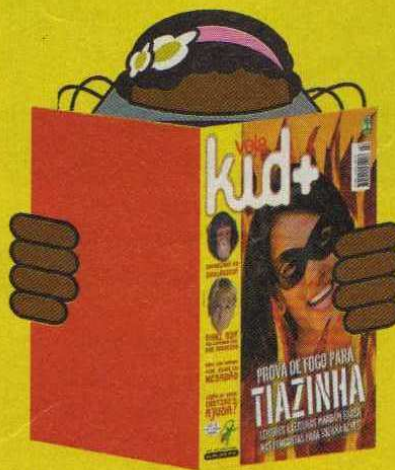
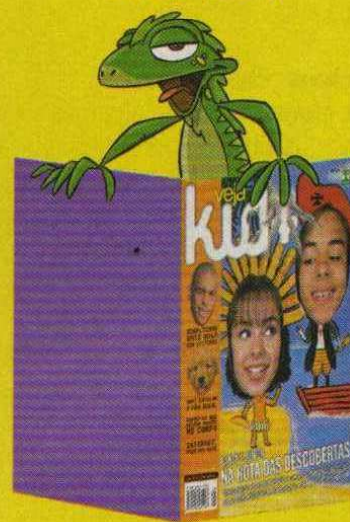
Comandos

Baixo - Freio
X - Pulo

Para fazer as manobras a seguir, segure X até chegar o local da manobra. Solte e use uma das combinações:

■ + Direcional - Manobras
● + Direcional - Manobras grab (segurando a prancha).
● + ■ + Direcional - Manobras especiais

Tela de jogo

Gráficos	9,0
Som	9,0
Jogabilidade	8,5
Diversão	9,5
Nota final	9,0

Command & Conquer

Conquiste o mundo

Estratégia de diversão

Ronaldo Testa

Para os guerreiros fanáticos, Comand & Conquer é um sinônimo de jogo de estratégia de guerra. O game fez o maior sucesso em várias versões para PC, Playstation e Saturno e, finalmente, foi lançado para Nintendo 64. O desafio é empolgante, mas não espere por grandes inovações: é igual a primeira versão do jogo.

Se você pretende dominar o mundo, pode escolher entre o grupo Global Defense Initiative (GDI) ou o Brotherhood of Nod (NOD). No comando de um dos exércitos, é preciso administrar sua grana para construir alojamentos, fábricas de armas, centros de mineração e de comunicação, além de arregimentar mais soldados. E claro, vencer a guerra.

A trilha musical é puro rock e os efeitos sonoros são bem divertidos. Os gráficos são bem legais e ficam melhores ainda se você usar o cartucho de expansão de memória, mas não há imagens digitalizadas como nas outras versões.

Em cada fase você recebe uma série de missões de seu comandante e tem de executá-las com sucesso para avançar no jogo e conseguir promoções. Mas a vida de conquistador não é fácil: o exército adversário é sempre mais forte e tem armas mais potentes. Você vai ter pensar muito para vencer esta guerra.

Comand & Conquer

Estratégia

Fabricante ▪ Westwood

Gráficos	8,5
Som	8,5
Jogabilidade	9,0
Diversão	8,0
Nota final	8,5

Na primeira missão o objetivo é construir uma power plant e destruir os inimigos, que podem até se esconder atrás das árvores

Tome cuidado com os campos de Tiberium, para passar com seus soldados faça com que eles entrem nos tanques primeiro

Para vender uma de suas estruturas, coloque o cursor sobre ela e aperte R até aparecer o $. Confirme com o botão A

Novidades para PC

Command & Conquer Tiberian Sun é o mais novo jogo da série, lançado para PC. O conflito se passa no século 21 e agora o objetivo e controlar todo o planeta. Com cenários em 3D e muito realismo, o game missões secretas e opção para disputas em rede ou pela Internet.

Comandos

- **A** - Seleciona o soldado
- **B** - Anula a opção escolhida
- **Z** - Ativa a barra de opções
- **R** - Escolhe função (proteger, vender ou consertar)

Soul River

Conheça o mu

Dispense o alho e siga este roteiro completo para chegar até o fim da luta entre dois vampirões da pesada

Expulso do mundo dos vampiros, você é Raziel, um ser poderoso em busca de vingança. Mergulhado em um universo obscuro, você enfrenta seres malignos e se renova quando devora suas almas. Com o roteiro a seguir você soluciona os quebra-cabeças, encontra os itens e magias secretas, vence todos os chefes e atinge seu objetivo principal: enfrentar Kain, o supremo líder da escuridão.

Por Humberto Martinez

Soul Reaver

Ação

Fabricante Eidos

Gráficos	9.5
Som	9.5
Jogabilidade	10
Diversão	10
Nota final	9.8

COMANDOS

X - Pular
● - Sugar almas
■ - Ação
▲ - Agarrar inimigo
R1- Caminhar
L1 - Agachar-se
Select - magias
L1 + ■ - Levantar blocos

Movimentos \especiais
Ficar de frente - Segure R1
Planar - Aperte X durante opulo
Super salto - Segure L1 e aperte X

VORTEX DE ALMAS

Kain, o mestre do vampiros, considera seu seguidor Raziel um traidor, por ter evoluído antes dele. Ele ordena que o atirem no Vortex de Almas. À esquerda do Vortex está a entrada para as terras do clã de Raziel. Pule e plane para chegar lá. Destrua os dois vampiros para abrir o portão; siga pelo caminho da esquerda e acione o interruptor para descer o portão, siga em frente até chegar a um lago.

Plano espiritual e físico

Um dos principais poderes de Raziel é transitar entre o mundo real (físico) e o dos espíritos. No plano físico ele pode mover objetos e abrir portas, mas sua energia diminui constantemente. No espiritual, ele encontra passagens que não existem no mundo físico, caminha sobre a água e encontra almas em abundância.

▲ Para passar para o plano espiritual aperte **Select** e use quadrado sobre a magia de transporte. Para voltar ao plano físico é necessário encontrar pontos especiais e usar a magia de transporte com a barra de energia cheia. ▼

ndo das trevas

TERRAS DE MELCHIAH

Atravesse o lago pulando pelos pilares. Na última sala não há saída: mude para o plano espiritual e suba pela plataforma que surgiu. Volte ao plano físico e pule para a passagem à direita. Puxe o bloco, jogue-o para o andar acima e encaixe-o no espaço ao lado do portão.

Pule sobre a plataforma, desça e suba a outra do lado oposto. Desça até o chão e puxe o bloco da parede. Jogue-o no buraco, leve-o até o outro lado, suba-o até o portão e encaixe-o no buraco ao lado. Suba e pule sobre a plataforma que você ergueu para alcançar a passagem no alto. Puxe os dois blocos até o canto e derrube o bloco de cima. Encaixe os blocos nos buracos com a figura virada para dentro.

Desça pelo elevador, acione o interruptor e a alavanca na casa de máquinas.

Volte e acione a alavanca de frente para o elevador. Desça e puxe o bloco em destaque. Siga pelo passagem em que há uma figura e arraste as tochas para que fiquem abaixo das madeiras que sustentam o teto. Assim você vai derrubá-lo. Arraste as tochas pelas trilhas para que cada uma fique nos cantos do quadrado. O chão cairá novamente e o caminho que leva ao seu irmão, Melchiah, se abrirá.

Fuja de Melchiah e pule por cima dos portões de lança. Acione e segure a alavanca para levantar o portão. Assim que ele estiver passando embaixo, solte a alavanca. Faça o mesmo no próximo portão. Atraia-o ao centro da arena e corra para o trono dele. Acione a alavanca ao lado e assista à um verdadeiro Fatality. Para voltar, atravesse o portão de espetos.

Habilidade especial

Ao sugar a alma de seu irmão, Raziel ganha a habilidade Phasing, que permite atravessar qualquer tipo de grade através do plano espiritual. Basta segurar o direcional de encontro às grades.

Artefato 1

No início do jogo, onde você enfrentou os dois primeiros vampiros, desça na água e atravesse a grade para pegar o Artifact (artefato). Com cinco destes itens você aumenta sua barra de energia para o plano físico. Há quinze artefatos escondidos pelo game.

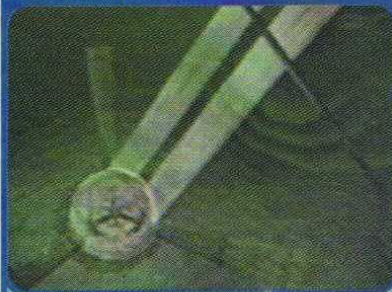
Artefato 2

Nas terras do clã de Raziel, siga até primeiro portão e puxe o bloco à esquerda até o canto à direita. Suba nele e atravesse a grade para conseguir outro artefato.

Artefato 3

Entre no lago nas terras de Melchiah, siga pelo túnel lateral, atravesse a grade e pegue outro artefato.

TERRAS DE MELCHIAH continuação

Magia secreta FORCE (força)

À esquerda do local onde está o terceiro artefato, atravesse a grade e suba. Derrube os três pilares no centro da sala e receba a magia Force. As magias secretas aumentam sua força de ataque contra os vampiros. Para usá-las, aperte Select e quadrado sobre a magia desejada. Cada magia gasta uma quantidade de Lypht (energia de magia). Para recuperá-la pegue as bolas azuis espalhadas pelo jogo.

PILARES DO PODER

Artefato 4

No local do portão antes do Vortex, atravesse as grades à direita do portão principal. Pegue o quarto artefato e siga. Detone os vampiros para abrir o portão e atravesse as grades para chegar aos pilares do poder, o covil de Kain.

Relíquia 1

Nos domínios de Melchiah, entre na primeira sala após o lago e com a espada Soul Reaver no último bloco abra uma passagem secreta. Abra a porta com a espada e encontre a relíquia.

No início do game, vá até o ponto onde passou pela primeira vez para o plano físico e atravesse a grade à esquerda para chegar aos domínios de Zephon.

Espada Soul RIver

Fique atento para localizar Kain. Corra e ataque-o antes que ele dispare suas magias. Vença-o para receber a espada Soul Reaver, que pode ser usada nos dois planos (ela só aparece no plano físico enquanto sua energia estiver cheia).

CATEDRAL DE ZEPHON

▲ Enfie a espada na fechadura para abri o portão de entrada. Escale as construções para chegar na passagem no topo. Mate o monstro e suba pela passagem ao lado. Mude para o plano espiritual e suba pelos canos.

▲ Entre na segunda porta, mova os cubos e encaixe-os nos quadrados para completar os desenhos na parede. Volte, passe pela primeira porta e acione o interruptor. Acione o interruptor do lado de fora e pule sobre as duas plataformas de madeira para acionar de elevador. Pule e aperte X sobre ele para subir voando pelo buraco no teto.

▲ Atravesse a grade e derrube todos os blocos da coluna. Cada bloco tem passagens que funcionam como canos. É preciso encaixá-los nos buracos para completar o encanamento e destruir um dos quatro cristais que protegem as alças no chão. Atravesse outra grade e complete outro encanamento com os blocos para

Artefato 5

Acione a alavanca perto da vidraça que estourou e imediatamente vá para o plano espiritual. Vá pela passagem que se abriu e siga pela esquerda. Passe pela grade e encaixe os blocos nos buracos para completar os desenhos. Basta encaixar primeiro o bloco no buraco mais alto e depois encaixar todo o resto. A pirâmide atrás de você vai se abrir e você poderá pegar o artefato.

▲ Volte e siga adiante pela passagem. No local indicado, levante as três tampas e abaixe a primeira. Vá pelo próximo caminho e repita o processo. Com isso você quebra os dois cristais que restavam. Vá até lá e movimente as quatro alças.

▲ Suba pelo elevador de vento e vá para os canos. Derrube os dois fora de encaixe. Mexa as alças, mude para o plano espiritual e suba pelas plataformas. Acione a válvul, suba pelos canos, puxe o bloco e deixe-o abaixo da válvula. Encaixe o cano que está em pé.. .

▲ Volte e use o novo elevador de vento para subir e encontrar Zephon. Ataque as patas de Zephon até que ele jogue seus ovos no chão. Pegue-os e jogue no monstrão até destruí-lo.

Habilidade especial

Destruindo Zephon você recebe a habilidade Climbing, para escalar algumas paredes.

Artefato 6

Nos pilares ao lado da entrada dos domínios de Zephon, escale a parede e pegue o artefato.

Artefato 7

Escale a parede no centro do lago nas terras de Melchiah.

TUMBA DE SERAFAN

▲ Nos pilares do poder, onde você enfrentou Kain, escale um dos pilares para encontrar uma passagem no alto. Puxe o bloco para abrir a passagem e chegar a cripta da família de Raziel.

▲ Mude para o plano espiritual para que surja um buraco no chão. Desça por ele e volte ao plano físico para enfrentar Morlock. Use seus ataques normais e jogue-o na água.

Habilidade especial

Vença Morlock para receber o poder das Telekinetic Force (magias telecinéticas). Você poderá soltar magias que servem tanto para detonar seus inimigos quanto para empurrar blocos e objetos que estejam fora do seu alcance. Aperte triângulo, R2 e L2 para mirar. Você

TUMBA DE SERAFAN continuação

▲ Use magias telecinéticas para acertar o alvo no meio da parede e abrir um caminho secreto. Mude para o plano espiritual, atravesse o caminho aquático, escale a parede e pule sobre o pilar. Use a magia telecinética para derrubar o bloco sobre o pilar. Atravesse a grade e use magias telecinéticas para mover o bloco atrás da grade. Passe para o plano espiritual e suba pelo bloco para alcançar a passa-

▲ Pule sobre o barco e mude para o plano espiritual para alcançar os caminhos nos rochedos. Use sua magia telecinética no centro da porta para abri-la. Contorne o fosso pulando sobre as plataformas. Na última, pule para dentro da passagem.

▲ Atravesse o lago e desça pelo caminho aquático adiante. Atenção às duas pequenas plataformas acima de um portão. Suba nelas, mude para o plano físico e escale a parede.

▲ Pule sobre as madeiras com cuidado e vá até a próxima passagem. Salte sobre os gárgulas e depois para o topo da torre. Pule para a torre ao lado e puxe a corrente para balançar o sino e abrir a porta.

▲ Desça a escadaria e suba pelos pilares. No plano físico enfrente Rahab. Salte para fugir de suas magias e ataques. Use magias telecinéticas para destruir os vidros e fazer com que a luz solar detone Rahab.

Habilidade especial

Destrua Rahab e receba a habilidade que o faz sobreviver na água. Aperte X para nadar e L1+X para dar um super pulo para fora d'água ou ganhar velocidade.

Magia secreta Stone (pedra) e artefato 8

Entre no lago nas terras de Melchiah e siga pelo túnel submerso. Suba pela pedra no final e escale a parede para chegar ao local com uma caveira gigante.

▲ Entre pelo olho dela e escale. Mude para o plano espiritual e escale os mastros. Pule do topo e plane até a passagem à sua frente. Olhe para o lado e veja o oitavo artefato.
Use a magia telecinética e empurre o bloco. Voe para lá e escale pela parede para chegar ao artefato.

Volte ao caminho no topo e siga em frente para achar um templo escondido. Encaixe todos os blocos do segundo andar para completar as figuras (não jogue nenhum bloco para baixo, nem leve os de baixo para cima). Complete as figuras do andar abaixo para que a estátua entregue a você a magia Stone, que transforma seus inimigos em pedra.

Artefato 9

Na entrada do castelo de Melchiah, nade no fosso e siga pela esquerda. Escale a parede e pegue o artefato.

Magia secreta Fire (fogo)

Nas terras do clã de Raziel, entre na água e nade pelo caminho da frente. Pegue a madeira de tocha embaixo d'água e suba. Entre pela primeira porta e acione a alavanca. Mude imediatamente para o plano espiritual e passe pelo portão.

▲ Acione outra alavanca e saia. Entre pela última porta e jogue a tocha dentro da passagem no alto. No plano espiritual e escale os pilares. Acenda a tocha na fogueira e use-a para acender o cesto na mão da estátua. Você recebe a magia Fire, que queima todos os inimigos que estiverem na tela.

Magia secreta Sunlight (luz do sol)

Na entrada da catedral de Melchiah, entre no fosso e vá nadando pela direita. Atravesse a grade e nade pelas cavernas. Escale os rochedos até o farol. Entre pela porta e vá até o outro lado do rochedo. Passe pela segunda porta, suba pelos canos e derrube o bloco. Desça e acione a alavanca para fazer a engrenagem funcionar. Empurre o bloco rapidamente para travar o movimento da engrenagem.

▲ Desça até a água e entre na casa de máquinas. Mude para o plano espiritual, use os blocos para completar o encanamento e acione a válvula acima de você para o farol funcionar. Volte e entre pela porta próxima da água. Espere até que a luz do farol acerte o triângulo na parede e mude imediatamente para o plano espiritual. Com a magia Sunlight, Raziel invoca a luz do sol e detona os vampiros.

Magia secreta Water (água) e artefato 10

Vá ao Vortex e nade pelo caminho à esquerda da ponte quebrada. Na fortaleza dos humanos, entre pela porta no canto e use os blocos para alcançar a passagem acima. Plane para entrar na fortaleza. Desça no primeiro esgoto e use magias telecinéticas para destruir a grade. Vá pelos túneis aquáticos até a escadaria que o levará à uma fonte. Entre pela porta à direita, puxe o bloco em destaque na parede e jogue-o na água. Encaixe-o no centro para bloquear o escoamento da água e encher a fonte. Vá até a fonte para receber a magia Water. Volte pela escadaria e escale a parede em frente para encontrar o artefato.

Magia secreta Sound (som)

Na catedral de Zephon desça na base do primeiro elevador de vento, entre na caverna e destrua o vitral no alto com magias telecinéticas.

TUMBA DE SERAFAN continuação

▲ Atravesse a grade e pegue o martelo na parede após os pilares. Olhe para cima para ver o vitral. Quebre-o com suas magias telecinéticas e jogue o martelo dentro da passagem. Volte e escale a parede ao lado da grade de saída. Alterne os planos físico e espiritual para alcançar o topo dos pilares e chegar à passagem em que jogou o martelo. Pegue-o de volta e bata no sino para receber a magia Sound.

Artefato 11 e relíquia 2

Na fortaleza dos humanos, procure uma queda d'água no meio da rua e escale a parede que ela oculta para encontrar um artefato. Pule de varanda em varanda para encontrar um interruptor. Acione-o e entre pela passagem que se abriu para chegar à relíquia.

Artefato 12

Na fortaleza dos humanos, pule por cima do segundo esgoto e acione a válvula camuflada (no canto) para escoar a água. Siga pelo túnel e empilhe os blocos para alcançar a grade. Atravesse-a para chegar ao artefato.

Espada Fire Reaver e relíquia 3

Nas terras do clã de Raziel, nade pelo lago e entre pela direita. Vá pelas cavernas até o vitral (foto ao alto). Destrua-o com magias e vá em frente para encontrar um fogueira. Passe a espada por ela e transforme-a em espada Fire Reaver (foto acima). Ela é mais forte que a Soul Reaver, mas se apaga quando você entra na água ou muda para o plano espiritual. Para reacendê-la, aperte ■ quando encontrar uma fogueira. Na água e investigue os caminhos para encontrar outra relíquia.

FORTALEZA DE DUMAH

▲ Vá ao Vortex de almas e siga até a ponte quebrada. Salte na água e use o superpulo para alcançar a entrada da caverna que leva à fortaleza de Dumah. Escale o pilar e plane para passar por cima dos muros e entrar na fortaleza.

▲ Atravesse as grades. No centro da enorme sala com uma área cercada no meio, use as magias telecinéticas para empurrar o bloco para perto da parte mais baixa das paredes.

▲ No plano espiritual, atravesse a grade e suba pelo bloco. No plano físico, desça pelo buraco, puxe o bloco da parede e suba para a passagem acima, pule até a passagem adiante. Acione a alavanca para retirar a água das piscinas. Empilhe os blocos da primeira piscina e suba para a plataforma no centro. Coloque um bloco sobre o outro e jogue os dois sobre um bloco da segunda piscina. Puxe os três e coloque-os sob a passagem. Puxe um bloco e coloque-o ao lado dos três.

Na sala de máquinas, acione a válvula de gás e a alavanca para fazer funcionar a fornalha. Vá pela passagem que surgiu atrás de você. Derrube o bloco e coloque-o sobre o outro no chão. Empurre-os e suba na passagem. Mude para o plano espiritual e siga pulando para chegar ao topo e encontrar uma alavanca. Mude para o plano físico e acione-a para descer o portão. Puxe o bloco ao lado da grade e suba para a passagem acima. Suba no pilar e alterne entre os planos espiritual e físico para chegar ao topo. Salte para o pilar cercado e derrube-o para destruir a porta. Vá em frente para encontrar o trono de Dumah.

Tire as estacas do corpo de Dumah para ressuscitá-lo. Você terá de enfrentá-lo. Fuja de seus ataques e corra para a sala de máquinas. Dumah vai segui-lo. Acione a válvula de gás e a alavanca para incendiar o monstro.

Habilidade especial

Com a habilidade Ribbon você pode encontrar passagens secretas. Sempre que chegar a locais como o da foto, fique rodeando o compasso para abrir novos caminhos.

Artefato 13

Siga pelo caminho à direita da sala do trono e use a habilidade Ribbon em volta da estátua para abrir novos caminhos e encontrar outro artefato.

Artefato 14 e relíquia 4

Nas terras do clã de Raziel, suba na torre em que acionou a alavanca para descer o portão. Use a habilidade Ribbon em volta do compasso para abrir os portões e encontrar um artefato e uma relíquia.

Artefato 15

Na Tumba de Serafan há um pilar parecido com um parafuso. Corra em volta dele para acionar a habilidade Ribbon e esvaziar o fosso. Puxe os blocos para encontrar o último artefato.

CAVERNA DO ORÁCULO

Na fortaleza de Dumah use sua habilidade Ribbon em volta do compasso para abrir o portão da caverna do Oráculo, o covil de Kain.

1 Entrando na caverna, ao chegar a um caminho sem saída, mude para o plano espiritual e transforma a rachadura na parede em uma passagem.

2 Encaixe os blocos com símbolos da porta principal. Gire em torno do compasso para abrir as passagens laterais e siga pela passagem da direita. Tire os dois blocos da parede, encaixe um no símbolo vermelho e derrube o outro no centro da sala. Troque o bloco do símbolo vermelho para o símbolo verde. Dê a volta e leve o bloco que está no centro. Encaixe-o no buraco com a figura da porta. Tire o bloco do símbolo vermelho e encaixe no símbolo da porta. Siga pelo portão que você abriu.

Soul River

CAVERNA DO ORÁCULO continuação

3 Deixe os dois blocos de frente para os buracos e empurre-os usando magias telecinéticas para abrir o portal.

4 Gire em torno dos pilares para virá-los e deixá-los com a parte amarela voltada para o centro da sala. Volte e passe pelo portão que se abriu.

5 Use a habilidade Ribbon em volta do balde de fogo para abrir uma passagem secreta.

6 Use as alavancas para ajustar o relógio para 6:00.

7 Usando a habilidade Ribbon, vire os blocos de modo que as cores iguais as dos símbolos fiquem viradas para o centro da sala. Para formar a cor roxa, deixe o primeiro bloco com a cor azul e o segundo com a cor vermelha. Movimente o bloco que reflete a luz por todos os blocos coloridos para abrir a porta.

8 Atenção aos símbolos e às cores que os representam na parede. Cada ponteiro tem uma cor. Movimente-os e deixe-os sobre os símbolos correspondentes.

9 Puxe os blocos que impedem a rotação das engrenagens. Suba na engrenagem e pule para a plataforma ao lado. Siga pelo caminho no canto da parede e pule sobre o pêndulo.

10 Use magias telecinéticas para derrubar os blocos. Mova estes blocos e monte-os sobre a figura de modo que fique igual ao modelo.

11 Mova as figuras para que se alinhem como nas fotos. Suba sobre os balanços e acione os três interruptores para abrir a porta.

Passe pelos portais do tempo e assistirá à cenas do passado e futuro de Raziel. No fim do caminho você enfrenta Kain. Para derrotá-lo fique atento para saber onde ele vai surgir. Corra e ataque-o com a espada Soul Reaver. Vencido, Kain foge pelo portal do tempo e Raziel parte em seu encalço. Agora você só vai enfrentar o vilão na próxima versão do game.

FIM

Soul Calibur

Habilite os grandes feras e descubra todos os segredos do game

Personagens e cenários secretos - Termine o jogo no modo Arcade com os dez lutadores normais, para habilitar mais sete personagens secretos e três cenários. Os lutadores devem aparecer nesta ordem: Hwang, Yoshimitsu, Lizard Man, Siegfried, Rock, Seung Mina e Cervantes.

Tela de seleção de personagens com todos já disponíveis

Habilite Edge Master - Termine o jogo em Arcade Mode com todos os personagens secretos. Edge Master fica disponível e aparece ao lado de Cervantes.

Edge Master, imita todos os outros lutadores

Atenção - No Mission Mode, a cada desafio vencido você ganha pontos que servem para comprar imagens no Art Gallery. Comprando as imagens você habilita novos desafios e com eles acessa mais galerias de imagens. Após comprar todas as imagens, você terá habilitado novos cenários, novas roupas para alguns lutadores, um novo modo de jogo (o Extra Survival) e novas opções no Museum. Veja as novidades que você consegue habilitar depois que terminar o Mission mode. No modo para dois jogadores, na tela de seleção de cenários, alguns mudam se forem selecionados segurando Y e apertando A.

Poses de vitória - Após vencer uma luta, durante o replay, mantenha pressionado o botão X, ou o Y ou o B e seu personagem fará uma pose de vitória diferente da normal.

Este é Nigthmare, um dos oponentes mais difíceis de vencer

Inferno usa golpes e roupas dos outros lutadores; aqui, como Yoshimitsu (esq.)

Jogue com Inferno - Depois de habilitar Edge Master, cumpra todos os desafios do Mission mode e compre todas as imagens do Art Gallery. Selecione Arcade mode e escolha Xianghua, segurando Y e apertando o botão A. Termine o jogo e Inferno aparece na tela de seleção, ao lado de Edge Master.

Sophitia (esq.) é uma das lutadoras que tem três modelos de roupa

Terceira roupa - Na tela de escolha de lutadores, coloque o cursor sobre o personagem e aperte Y para ter acesso à segunda roupa do lutador. Voldo, Sophitia, Xianghua, Max e Siegfried possuem ainda uma terceira roupa. Para selecioná-la, segure Y e aperte A com o cursor sobre um desses personagens.

Escolha de armas - Na tela de seleção de personagens, use o botão L para seu lutador trocar de arma. A mudança nem sempre é significativa e algumas armas são sempre iguais.

Esta é uma das espadas usadas pelo cavaleiro Siegfried

Museum - As opções do Museum são:
Exhibition theater - Você escolhe um lutador e assiste a uma exibição de suas técnicas.
Opening directions - Permite alterar a abertura do jogo, incluindo os personagens que você quiser. Selecione os lutadores desejados, clique em Play e veja o resultado.
Characters profile - Uma série de opções extras para você curtir a animação final de cada personagem ou ouvir as frases que são ditas por eles durante o jogo.

O lutador Kilik durante faz a apresentação de suas técnicas

Extra Survival mode - Você só habilita este modo depois de comprar todas as imagens do Art Gallery. A briga não é fácil: vence a luta quem acertar o primeiro golpe no adversário.

A lutadora mais charmosa do game com sua calcinha de batalha preta

Mude a cor da calcinha de Sophitia - Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Sophitia, selecione-a com o botão A e imediatamente segure um dos botões indicados a seguir até a luta começar.
X - Rosa
Y - Roxa
B - Preta
X+B - Verde
X+Y - Azul
Y+B - Vermelha
X+Y+B - Amarelinha

Astaroth, prateado, enfrenta Seugmina, dourada em partida

Lutador prateado - Quando selecionar seu lutador, faça-o com o botão R pressionado. O personagem ganha uma textura diferente, que parece metal.

Lizard Man com uma das roupas que usa durante o jogo

NBA JAM '99

Truques para acertar todas

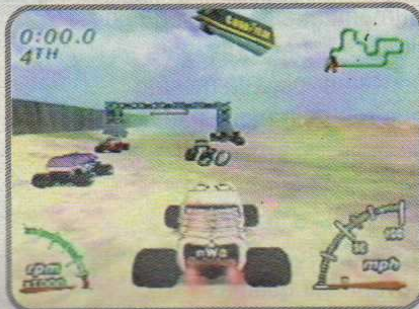
Atenção - Todas as sequências devem ser executadas durante a partida, com o jogo pausado. Um som confirma que o truque funcionou.

Os jogadores ficam gigantes, mas isso não os deixa melhores

Jogadores enormes - Aperte L, L, C→, L, L, C→, L, L, C→, Z.
Minijogadores - Aperte L, L, C←, L, L, C←, L, L, C←, Z.
Passes longos, e precisos - Faça L, L, C↓, L, L, C↓, L, L, C↓, Z.
Bola gigante - Aperte L, L, C←, L, L, C↑, L, L, C→, L, L, C↓, Z.
Arremessos com 100% de acerto - Faça L, L, C↑, L, L, C↑, L, L, C↑, Z. A dica só funciona para um arremesso de cada vez. Para fazer outro arremesso perfeito, pause novamente o jogo e repita a sequência.
Selecione o ângulo de visão - Durante um arremesso livre, Pause o game, escolha qualquer câmera (visão da quadra) e coloque em Resume Game. Depois, antes do arremesso, escolha a visão desejada.
Desabilitar todos os truques - Aperte L, L, ←, L, L, ←, L, L, ←, Z para desligar todos os truques.

Monster Truck Madness 64

Libere novas pistas e altere os carros

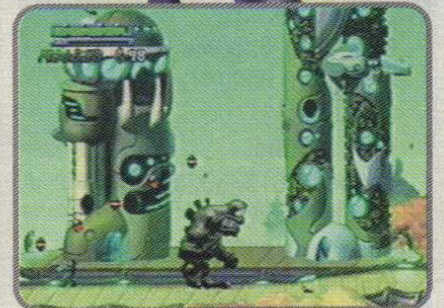
Reduzir as rodas dos carros - Entre na opção Codes, digite a senha YRDR e clique em Done. Inicie uma corrida e todos os carros estarão com rodas comuns.

Os carros ficam no mínimo diferentes, com rodas comuns

Habilite as pistas do Circuit mode - Na opção Codes, digite uma das senhas a seguir e depois clique em Done:
No nível Beginner - YYC5D2L3F→89↓8→B7
No nível Intermediate - 1N1483C6KLJDH89↑G4N
No nível Expert - 404564P8M→↙DFC↑CV32KC

Rampage 2: Universal Tour

Descubra o menu de truques

Menu de dicas - Na tela de passwords digite a senha BVGGY. Volte à tela de options onde vai aparecer a nova opção Cheats. Nesta opção há um menu especial para selecionar fases, testar o som, aumentar a força do personagem e aumentar suas vidas para 100.

Este é o menu secreto com as opções que você sempre sonhou

O Myukus preto é fraco, mas é mais um personagem para se divertir

Jogar como Myukus preto - Entre com a password SRY3D.

Nintendo 64

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Pegue todas as Skultullas de ouro

Atenção - Para fazer esta dica você precisa estar com a canção Song of Time, com o Bumerangue e Link tem de ser criança.

Pegue 100 Skulltulas - No caminho para entrar no Hyrule Castle, vá até onde o Malon estava dormindo. Perto da árvore que está bem no canto, toque a canção Song of Time, entre no buraco e exploda as paredes. Você encontrará uma Goldskulltula. Mate-a e fique de costas. Bem perto do teletransporte, use o Z para mirar na Goldskulltula e atire o Bumerangue. Fique atento: quando perceber que acertou o Bumerangue nela, coloque o direcional para trás, para conseguir pegá-la mesmo que o Bumerangue não volte em sua mão. Entre novamente no buraco e a Goldskulltula entrará lá. Faça tudo novamente quantas vezes quiser.

Dica do leitor Ricardo Pereira, São Paulo, SP.

Seja rápido, lance o Bumerangue e imediatamente entre no teleporte

DICA DO LEITOR

Link é o herói do jogo

GameShark

Shadow Man

Energia infinita - 81075B18 0000 81075B1A 2710
Energia máxima - 81075B14 0000 81075B16 2710
Oxigênio infinito - 81075B1C 0000 81075B1E 2710
Nível Max Shadow Charge - 81075B20 0000 81075B22 2710
Tudo infinito:
Voodoo - 81075B28 0000 81075B2A 2710
Cadeaux - 81075B36 03E7
Violator - 81075B32 03E7
Munição - 81075B3A 03E7
Obter itens:
The Prophecy - 81030650 0016 81030652 130B
Jack's Diary - 81030670 0018 81030672 150B
Book Of Shadows - 81030690 0004 81030692 030B
Luke's Teddy Bear - 810306B0 001D 810306B2 180B
Accumulator - 810306D0 0001 810306D2 000B
Enseigne - 810306F0 000A 810306F2 080B
Asson - 81030710 0002 81030712 010B
Flashlight - 81030750 000E 81030752 0A0B
Engineer's Key - 81030770 0009 81030772 070B
Flambeau - 81030790 000B 81030792 090B
Pistol - 810307B0 0007 810307B2 060B
Shotgun - 810307D0 001A 810307D2 160B
Prison Card - 810307F0 0015 810307F2 120B
Marteau - 81030830 0012 81030832 0F0B

Command and Conquer

Dinheiro infinito para Global Def - 800c4f0600ff
Dinheiro infinito para Brotherhood of Nod - 800c50ae00ff
Ataques para o exército Global:
Air Strike - 800962a40032 800C4e5000ff
Ion Cannon - 800962a50033 800c4e3000ff
Nuclear Strike - 800962a60034 800c4e7000ff
Ataques para o Exército NOD:
Air Strike - 800962a40032 800c4ff800ff
Ion Cannon - 800962a50033 800c4fd800ff
Nuclear Strike - 800962a60034 800c501800ff

Need for Speed: High Stakes

Mude o visual de seu carro

Você terá três novos desenhos no carro

Carro de polícia decorado - Entre em Options, clique em User Name, digite o nome Nfs Pd e clique em End. Volte ao menu principal e selecione Hot Pursuit. Leve o cursor até o carro de polícia BMW M5 e confira as suas novas cores e desenhos.

Street Sk8er

Habilite novos personagens e todas as pranchas

Dica - Todas os truques devem ser executados na tela de menu principal. Um som confirma cada dica.

Jogue com o Macaco - Faça →, ●,←, ←, ●, ●, ■, ■.

Jogue com Mick - Aperte ←, →, ●, ■, R2, L1, L2, R1.

Jogue com Sarah - Faça ←, ←, ■, →, →, ●, R1, R1.

Este é o macaco "Bonobo", ele é animal

Habilite todas as pranchas - Faça →, →, R1, R2, ←, ←, L1, L2

Abra todos os portões - Aperte →, ●, ■, ←, ■, ●, R1, L1.

Confira os desenhos incríveis das novas pranchas

Croc 2

Vença todos os desafios

Menu secreto - Na tela de Press Start, segure L1 e aperte ▲,←, ←, →, ■, ↑, ↑,←, ●. Um som e a frase Cheat menu confirmam o truque. Vá para o jogo e, quando estiver andando na vila, aperte L2+R2 até que apareça o menu secreto, com várias opções especiais, entre elas selecionar fases e habilitar todos os itens.

Aperte o comando L2+R2 várias vezes, nem sempre funciona de primeira

Vidas infinitas - Na tela de Press Start, segure L1 e aperte ●, ↓,←, ↑, →, ▲, ↓. Um som confirma a dica. Durante o jogo você não perderá mais vidas nem energia.

Sports Car GT

Corra em todas as categorias com dinheiro infinito

Habilite todas as categorias - Na tela de press Start, aperte rapidamente ↓, ↓, ←, →, ↑, ←, ●, R2. Um som confirma o truque. Entre no jogo e escolha qualquer categoria de corrida.

Mais dinheiro - Na tela de "Press Start" faça ↑, ←, ←, →, ↓, →, L1, ■. Um som confirma o truque. Vá para a tela de "Buy a car" e confira: você tem $1500,00 na sua conta. Repita a sequência quando sua grana acabar.

Use o dinheiro para comprar as melhores máquinas e disputar as corridas

V-Rally 2

Acelere com todos os carros

Faça a sequência nesta tela

Habilite carros e campeonatos - Entre em Game Options e em seguida em Game Progression. Faça a sequência L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, X, X + Select. Um som indicará que a dica funcionou. Na mesma tela, coloque o cursor sobre cada espaço vazio e aperte X para habilitar campeonatos e carros.

Spot Goes to Hollywood

DICA DO LEITOR

Escolha qualquer fase

Seleção de fases - Na tela de Start, aperte ▲, ↑, →, ↓, ←, ▲, ←, ↓, →, ↑, ▲. Clique sobre a nova opção Cool e depois sobre Open Levels. Volte para a tela inicial, clique em Start e em seguida em Continue. Quando aparecer a tela de passwords, aperte X e todas as fases estarão acessíveis.

Dica enviada pelo leitor Ramon Araujo Miranda, de São Paulo, SP.

Um bom caçador de autógrafos nunca se cansa

Fatal Fury Wild Ambition

DICA DO LEITOR

Habilite novos modos de jogo

No Data Mode, você fica sabendo tudo sobre os personagens do jogo

Data Mode - Para habilitar o Data Mode termine o modo Arcade com qualquer personagem em qualquer nível de dificuldade. Assim você assiste à todos os finais gravados e vê todos os golpes de cada jogador.

Team Battle Mode - Termine o modo do Arcade com todos os lutadores normais e mais um dos secretos para montar sua equipe.

Dica do leitor João Guilherme de Oliveira, São Pedro, SP

King of Fighters '98

Jogue sem parar

Tempo infinito no modo Survival - Entre em Game Start, coloque o cursor sobre a opção Survival, segure Start+▲ e aperte ●. Depois disso, durante a luta, no marcador de tempo aparece o símbolo de infinito.

Com tempo infinito, você tem maior chance de vencer

Dragon Ball Ultimate Battle 22

Jogo de cara nova

DICA DO LEITOR

Os novos lutadores ficarão disponíveis entre os antigos

Habilite novos lutadores e mude a apresentação do jogo - Assista à apresentação do jogo e quando aparecer a tela do título aperte ↑, ▲, ↓, X,←, L1, →, R1. Um som confirma o truque. Veja novamente a apresentação e note a diferença: os personagens que aparecem na tela são diferentes. Além disso, quando aparece a tela do título, o número 22 muda para 27 e você terá disponíveis mais cinco lutadores novos: Son Goku, Kame-Sennin, Mr. Satan, Gogeta e o Super Saya-jin III. Dica enviada pelo leitor Hudson Yudi Nishimura, de Primavera do Leste, MT.

GameShark

Jade Cocoon

Obtenha todos os Minion Skins -
8008b7980300
8008b79a0301
8008b79c0302
8008b79e0303
8008b7a00304
8008b7a20305
8008b7a40306
8008b7a60307
Inimigos com apenas 1 HP de energia - 800b13140001
800b139c0001
800b14240001
Energia infinita para Levant -
8008bd4003e7
Minion 1 - 8008bf8403e7
8008bf8803e7
Minion 2 - 8008c07c03e7
8008c08003e7
Minion 3 - 8008c17403e7
8008c17803e7
Dinheiro infinito - 8008b594ffff
Level 99 Minion 1 - 8008bfc00063
Level 99 Minion 2 - 8008c0b80063
Level 99 Minion 3 - 8008c1b00063

Kensei: Sacred Fist

Personagens secretos -
80010588ffff
8001058a003f
Energia infinita para o jogador 1 -
800c4d700090
800ce25c00c0
Energia infinita para o jogador 2 -
800c4d860090
800cf5f800c0

Legacy of Kain: Soul Reaver

Menu secreto - d00d0cc40f00
800cfdbcf7f7
Para usar este código, durante o jogo aperte L1+L2+R1+R2. Não use o código depois que conseguir a espada Soul Reaver.

Metal Gear Solid Integral

Vidas infinitas - 800B4DAE 0600
800B4DB0 0600
Oxigênio infinito (durante o jogo aperte R1) - D00AB950 0008
800ABA34 03E7
Ghost Mode - D00B4DB8 0000
800ABA10 0000
Obtenha os itens:
C.box A - 800B4DE6 0001
C.box B - 800B4DE8 0001
C.box C - 800B4DEA 0001
Therm.g - 800B4DEE 0001
Gas Mask - 800B4DF0 0001
Stealth - 800B4DF6 0001
Bandana - 800B4DF8 0001
Camera - 800B4DFA 0001
Mine Detector - 800B4E08 0001
Mo Disc - 800B4E0A 0001
Socom Pistol - 800B4DBA 03E7
800B4DCE 03E7
Famas - 800B4DBC 03E7
800B4DD0 03E7
Grenades - 800B4DBE 03E7
800B4DD2 03E7
Nikita - 800B4DC0 03E7
800B4DD4 03E7
Stinger - 800B4DC2 03E7
800B4DD6 03E7
C4 - 800B4DC6 03E7
800B4DDA 03E7
Stun Grenades - 800B4DC8 03E7
800B4DDC 03E7
Chaff Grenades - 800B4DCA 03E7
800B4DDE 03E7
Sniper Rifle - 800B4DCC 03E7
800B4DE0 03E7
99 Rations - 800B4DFC 0063
800B4E12 0063
99 Medicine - 800B4DFE 0063
800B4E14 0063
99 Diazepam - 800B4E00 0063
800B4E16 0063
Recarregar arma automaticamente -
800AB9EC 001E
800ABA04 001E

Tarzan

Energia infinita - 800a51ca00ff
Vidas infinitas - 30059d6a0005
99 moedas - 80059d6c0063

Crash Bandicoot

Vá direto para o final do game

DICA DO LEITOR

ENTER SUPER PASSWORD

Os resultados aparecem na tela

Super password - Na tela de password digite ▲, ▲, ▲, ▲, X, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ■, X, ▲, ●, ▲, ▲, ▲, ●, ■, ▲, X, X, X, X e vá direto à fase final. Todas as fases estarão abertas e você vai direto à última fase com 100% do jogo completo.
Dica do leitor Luiz Felipe, MG.

X-Racing

Corra em novas pistas

Treine em todas as pistas, para se dar bem nas corridas

Acelere em todas as pistas do Pratice - Use o password SFO para abrir todas as pistas no modo Pratice.

Legacy fo Kain: Soul Reaver (versão beta)

Descubra todos os segredos

DICA DO LEITOR

Menu secreto - Durante o jogo aperte ■+X+● e faça aparecer na tela um menu com opções especiais, que vão desde invencibilidade e força total, até seleção de fases. Dica enviada pelo leitor Thiago Alcantara, de Ribeirão Preto, SP.

Use o direcional para selecionar as opções no menu

Tomb Rider 3

Descubra todos os segredos e divirta-se na fase secreta

DICA DO LEITOR

A fase secreta All Hallows aparece na tela de load game

Desvende todos os segredos - Durante o jogo,faça L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2.

Pule de fase - Depois de fazer o truque anterior, faça L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2.

Fase secreta - Use os truques anteriores para pular fases e pegar todos os segredos, até terminar o jogo. Depois do final, faça um loading do mesmo save e confira: a fase All Hallows já estará disponível.
Dica do leitor Gelson Maciel Silva, Porto Alegre, RS.

POKÉMON
MAIS UMA JOGADA DE MESTRE DO CARTOON NETWORK
ENTRE EM UM MUNDO ONDE
OS SERES HUMANOS CONVIVEM
COM AS MAIS VARIADAS CRIATURAS
E ACOMPANHE DE PERTO
AS AVENTURAS DE ASH
ESTRÉIA 6 DE SETEMBRO
DE SEGUNDA A SEXTA ÀS 17:00H E 22:00H
SÁBADOS ÀS 14:30H E 24:00H
CARTOON NETWORK
www.cartoonnetworkla.com
O MELHOR LUGAR PARA CARTOONS
© 1999 Cartoon Network, Inc. POKEMON © 1999 Nintendo. TM & ® Nintendo. Direitos reservados.